VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N°14
MAI-JUIN 1997 39 FF - 285 FB

SAALFELD 1806
Scénario Empire V

JEU **FIGURINES**

LE GRAND CIRQUE
Règle de combats aériens 1938-1940

JEU **HEXAGONES**

JEU COMPLET dans ce numéro

AGE OF RENAISSANCE
La naissance d'un grand jeu

1870
LA CAMPAGNE DE LA LOIRE

M 3360 - 14 - 39,00 F - RD

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

ORDRE DE BATAILLE

MAI JUIN 1997 N° 14

EVENEMENT
Les tournois du printemps 4

SCENARIO
La bataille de Saalfeld 10 octobre 1806 6

QUE CHOISIR
La Guerre moderne
I. L'échelle tactique 12

ANALYSE
CLOSE COMBAT
La guerre en temps réel 16

SCENARIO
ASL
Tunisie 1942 20

INDEX
Tous les articles parus dans *Vae Victis* 22

ART DE LA GUERRE
La Haute Antiquité
De l'Egypte à l'Assyrie 24

CAMPAGNES
La Campagne de la Loire
Hiver 1870-1871 30

REGLES
Le Grand Cirque
Combat aérien 1938-40 40

ANALYSE
Waterloo 1815
La victoire est à nous ! 46

ANALYSE
Age of Renaissance
Un grand jeu ! 48

NOUVEAU !
Les nouvelles règles pour le jeu avec figurines 50

NOUVEAU !
Jeux sur carte, toutes les nouveautés 52

NOUVEAU !
La bibliothèque stratégique, toute l'actualité littéraire 56

NOUVEAU !
Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton 58

NOUVEAU !
Du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures 62

ENCART-JEU ... et le JOURNAL DE MARCHE

1870, LA CAMPAGNE DE LA LOIRE (au dos de la carte) 31
notre jeu central complet avec règles, carte et planche de pions
(la carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 34 et 35, font partie intégrante de *VaeVictis*)

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef : Théophile Monnier.
Rédacteur assistant : Nicolas Stratigos.
Maquettes : Jean-Marie Mongin et Nicolas Stratigos .
Rédaction : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Yves Buffetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Marc-Antoine Colin, Jean-François Colombet, Yves Debay, Antoine Demetz, Morgan Gillard, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Fabrice Aufort, Jean-Luc Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Yves Martin, Luc Olivier, Nicolas Pilartz, Antoine Plait, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

Service de publicité et promotion :
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Stéphane Marignac. Tél. : 01.40.21.18.28.
Assistante de publicité : Géraldine Mallet.Tél. : 01.40.21.18.22.
Abonnements, rédaction, publicité :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F.
Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Modif et réassort : par MEP, tél. :01.42.56.12.26.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72.
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.
VaeVictis est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 247 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Promotion Soumillion, avenue Massenet 28, B-1190 Bruxelles. Tél. : 02/345 91.92. SGB 210-0405835-39.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE.*
● Impression : *NIC.*

© Copyright 1997. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

EDITORIAL

CyberStratège, le magazine des conquérants d'univers

Le 20 mai prochain, une nouvelle aventure va commencer pour tous les passionnés de stratégie : ***CyberStratège**, le magazine des conquérants d'univers*, sortira en kiosque. Réalisée par l'équipe de *VaeVictis*, *CyberStratège* est une revue entièrement consacrée aux **jeux de stratégie sur informatique**.

Nos lecteurs sont bien placés pour le savoir, ces jeux connaissent en effet un développement exponentiel. Si *VaeVictis* consacre régulièrement un ou deux articles à des jeux informatiques à thème historique, l'immense majorité des jeux de stratégie sur ordinateur, souvent situés dans des univers imaginaires et donc incompatibles avec notre ligne rédactionnelle, ne pouvait apparaître dans nos pages. La part consacrée aux jeux de stratégie dans les revues française de jeux informatiques étant souvent limitée, la rédaction de *VaeVictis* a voulu créer le magazine de ses rêves (pour la seconde fois...), et des vôtres !

CyberStratège ne traitera donc *que* des jeux de stratégies sur ordinateur, dans le monde réel ou les univers de fiction ; on n'y trouvera pas le moindre jeu d'action, jeu de rôles, jeu d'aventure, course de voitures et autre clone de Doom...

Tous les deux mois, ce magazine traitera des types de jeux suivants :

– **jeu de stratégie militaire** : qu'il s'agisse de reconstitutions de batailles réelles ou d'affrontements situés dans des univers fantastiques;

– **jeu de conquête** : tous les jeux qui combinent développement et gestion de civilisation, sur la Terre ou dans l'espace;

– **jeu de gestion** : d'une équipe de foot à un parc de loisirs, toutes les joies du cybercapitalisme;

– **jeu d'urbanisme** : quand le joueur doit faire prospérer un univers virtuel, d'un village de l'Antiquité aux mégapoles de demain.

CyberStratège présentera bien sûr toutes les nouveautés, analysées avec la rigueur et « l'œil » du stratège. Surtout, le cœur de la revue sera constitué d'analyses détaillées de jeux. Pour la première fois, le style d'analyse propre au jeu d'histoire va s'appliquer au jeu informatique. Pour vous mettre en appétit, le numéro 1 de *CyberStratège* comprendra une analyse détaillée de ***Steel Panthers II***, avec la présentation de tous les mécanismes du jeu et les explications des caractéristiques des unités, et des conseils stratégiques avancés pour *Fantasy General*, *Stalingrad* et *Caesar II*.

Par ailleurs, un **CD-Rom** comprenant démos et extensions sera inséré dans la revue, avec dans le premier numéro des scénarios inédits pour *Steel I* et *II* et des démos des derniers jeux de stratégie.

Surveillez donc bien vos kiosques ou réservez *CyberStratège* à l'avance : le 20 mai prochain, les passionnés de jeux de stratégie sur informatique auront enfin leur magazine !

Théophile Monnier

LE JEU D'HISTOIRE SUR INTERNET

Un site en français entièrement consacré au jeu d'histoire existe depuis février sur Internet. Le site **Histofig**, réalisé par le cercle Histoire & Figurines de Nîmes, propose de multiples informations sur le jeu d'histoire, la vie des clubs et l'histoire militaire.

On y trouve ainsi un calendrier des championnats, des comptes-rendus et des annonces diverses. Comme dans un magazine, des articles, ordres de bataille, scénarios sont également disponibles. Le Premier Empire est le sujet de prédilection mais d'autres périodes ont droit de cité.

VaeVictis mais également notre confrère *Figurines* sont présents sur ce site, avec des pages de présentation, les sommaires détaillés des anciens numéros et, plus intéressant, les errata mis à jour des numéros récents. Plusieurs fanzines français disposent également de pages de présentation.

Le site Histoire & Figurines est à la disposition des clubs qui souhaitent se faire mieux connaître et annoncer sur internet. N'hésitez pas à contacter les responsables, ils sont particulièrement professionnels et peuvent se charger de mettre en place vos pages. La capacité de réaction en temps réel et la transmission instantanée font de ce site un lieu d'information de premier choix !

Renseignements : Emmanuel Desanois, rés. La Renaissance II, 83 rue Littré, 30000 Nîmes. Tél. : 04 66 67 04 07. **E-mail** : desanois@cnusc.fr

Histoire & Figurines : www.internovae.com/histofig

En partie basse de couverture :
La guerre franco-prussienne de 1870, « l'Année terrible », est une page sombre de l'histoire de France. L'armée impériale, pourtant héritière des traditions du Premier Empire, est défaite en quelques mois. Puis, malgré un vigoureux sursaut national, la France, déchirée par ailleurs entre les factions, capitule et cède l'Alsace et la Lorraine à l'Allemagne. De ce tragique épisode, les institutions françaises ne sortiront pas grandies, mais les Français, eux, auront montré une fois encore leur amour de la Patrie et le sens du sacrifice, qualités qui sont la fibre d'une grande Nation. *Le combat de Chenevière*, tableau d'Alphonse de Neuville, Versailles et Trianon, photo RMN.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

RALLIEZ-VOUS A L'ETENDARD DE VAEVICTIS !

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***

Pour 6 N^{os} (à partir du N° 15) ❒ **195 F (France)** ❒ **235 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**

N° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 ..... 39 F chaque

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco ..... F**

● **Ci-joint mon règlement de ..... FF**

par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| *mois année* **Signature :**

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

.....

.....

Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou sii vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❑ Recherche de partenaires
❑ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❑ Clubs et associations
❑ Divers
❑ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50 F ***la petite annonce si vous n'êtes pas abonné***

LES VAINQUEURS DU PRINTEMPS
Tournois et reconstitutions

EN matière de compétitions, le printemps est une saison toujours bien remplie. En attendant les compte-rendus du Salon du jeu et de la coupe d'Europe, nous vous proposons une sélection des meilleurs tournois du trimestre.

Ci-dessus.
A la coupe *DBR* de Bourges, Vincent Auger (Milanais) fait face aux Français guerres d'Italie de William N'Guyen, un engagement historique.

Par Théophile MONNIER

Avant toute chose, la rédaction de *VaeVictis* tient à remercier de leur soutien tous les organisateurs de manifestations qui ont la gentillesse de nous faire parvenir les compte-rendus de championnats, illustrés de photos et de commentaires savoureux. En effet, il est souvent difficile à la petite équipe de *VV* de couvrir tous les événements en province et ces « honorables correspondants » nous apportent une aide inestimable. Nous prions d'ailleurs les clubs qui nous invitent toujours cordialement à nous excuser de ne pouvoir nous déplacer à chaque occasion.

Avaricum Simulation III

La grande convention multi-jeux de Bourges a obtenu un très gros succès public, avec près de deux mille de visiteurs. Cette convention était surtout l'occasion de la coupe de France antique-médiévale, organisée avec la FFJH, et des joueurs de toute la France avaient fait le déplacement. En plus du jeu d'histoire, la convention de Bourges accueillait également un vaste espace jeux de rôle grandeur nature (toujours très spectaculaire), des parties de *Magic*, du jeu de rôle et même du jeu informatique en réseau... De quoi satisfaire tous les goûts.

Fort du soutien enthousiaste de la mairie de Bourges, le club du Collège de l'escargot rouge reconduira cette convention l'année prochaine, avec encore plus d'activités proposées.

● **Coupe de France DBM**

Toujours très populaire, la poule *DBM* de la coupe de France antique-médiévale a réuni une cinquantaine de participants. Le vainqueur est Gustave Martinez, véritable terreur des tables. Les dix premiers de ce championnat ayant presque tous joué une armée de peuples des steppes ou de Romains, le débat sur la nécessité de trouver une formule pour diversifier les armées de championnat a de nouveau été entamé, sans réponse pour l'instant.

1. Gustave Martinez (Khwarizmiens)
2. Marc Merlin (Timourides)
3. Jean-Yves Cassas (Portugais médiévaux)
4. Christophe Sciangula (Timourides)
5. Gérald Koenig (Timourides)

● **Coupe de France Kadesh**

Grand rendez-vous pour les passionnés de *Kadesh*, Bourges a rassemblé 22 participants d'élite.

1. Stéphane Decramer
2. Marcel Gabrielli
3. Thierry Carillon

● **Coupe de France Charges**

1. Jean-Pierre Koch

● **Coupe Prince de Condé DBR**

Bourges a eu l'honneur d'organiser l'une des premières compétitions sur *DBR* en France, avant le grand rendez-vous de la coupe d'Europe à Paris.

1. Alain Paris (Bohémiens)

Le bel espace du parc des expositions de Bourges accueillait la convention Avaricum Simulation les 8 et 9 mars. Les compétitions se déroulaient dans le calme (relatif) à l'étage et les démonstrations, jeux de rôles et jeux de cartes étaient proposés au rez-de-chaussée.

Ci-dessous.
Les jeunes filles aussi peuvent découvrir le jeu d'histoire, grâce comme ici à des initiations *DBA* !

Tournoi des Dauphins de Grenoble

Gepantu ! Le terrible cri de guerre italien a encore retenti au pied du massif du Vercors. En effet, le 22 et 23 février se tenait à Grenoble le X[e] tournoi des Dauphins, sur la règle *DBM*, et, comme

AUX ARMES !

Tenez-nous informé (par lettre, fax ou téléphone) de l'organisation de tous championnats, tournois, conventions, rencontres, etc. ainsi que des résultats des tournois, accompagnés de photos si possible.

VaeVictis : 5 av. de la République, 75541 Paris Cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20. Fax : 01 47 00 51 11.

MASTERS NATIONAL KADESH

Le 8e Masters national de jeu d'histoire *Kadesh* s'est déroulé les 1er et 2 mars à Tarbes (Hautes-Pyrénées). Organisé par la fédération française de Ramsès et les clubs Stratégie et Sortilèges et Fébus Avan !, ce trophée a réuni les sept meilleurs joueurs français.

Les gagnants sont :

1. Gilles Cazades (Romains)
2. Patrick Labbé (Arabes conquêtes)
3. Benoît Clérin (Perses sassanides)

De plus, près d'une cinquantaine de joueurs — débutants, joueurs d'élite et même spectateurs enthousiasmés — ont pu s'affronter sur le **défi de Bigerriones 97**, qui comprend des poules par niveau et une poule fantastique, sur une variante de la règle *Kadesh*. Enfin, une catégorie juniors a permis de faire participer les moins de 15 ans.

Vainqueur Apprentis : Duffeau

Vainqueur Magus : Faurie

Vainqueur Novices : Pascale Deschamps (eh oui, une fille !)

Vainqueur Chevaliers : Roudier

Vainqueur Junior : Jean-Baptiste Platteaux

à l'accoutumée, une forte colonie transalpine s'était déplacée. Forte par le nombre mais aussi par la qualité car si le « reste du monde » lutta vaillamment, il ne put que rendre les armes sous les coups des Latins, comme le montrent éloquemment les résultats.

Comme cela se fait de plus en plus dans les championnats *DBM*, deux poules étaient proposées : antique et médiévale, chacune accueillant environ 24 joueurs. Ce tournoi des Dauphins était particulièrement bien doté puisqu'une armée complète peinte était offerte en lot au premier de chaque poule. De plus, une figurine 15 mm peinte était offerte à chaque participant. Mazette !

Ci-dessus et ci-dessous.
Les vainqueurs de la poule Allobroges de Grenoble (de gauche à droite) : Marco Boniardi, Frédéric Durand et Guglielmo Marlia; et ceux de la poule des Dauphins : Frédéric Namiech, Marco Cioffi et Lorenzo Mele (fou de bonheur...).

Championnat de France de jeu sur carte par équipe

Dans la lignée du championnat de France de jeu d'histoire sur carte, le championnat par équipe s'est déroulé le samedi 15 mars, à la ludothèque de Boulogne-Billancourt, sur *Champs de bataille*. Quatre équipes (MAD, VaeVictor, Boulogne et WC), totalisant douze joueurs d'élite, se sont affrontées sous l'égide de Nicolas Pilartz. Toutes les listes parues dans *VV* étaient utilisables, ce qui a permis des confrontations originales et palpitantes. C'est l'équipe du MAD, menée par Boaz Cohen, qui l'a emporté devant le WC de Frédéric Bey. Rappelons à cette occasion que le prochain numéro de *VaeVictis* comprendra une nouvelle version des règles de *Champs de bataille*, enrichie justement de l'expérience du championnat.

Poule des Allobroges (livres 1-2) :
1. Guglielmo Marlia (Romains tardifs, Italie)
2. Marco Boniardi (Palmyriens, Italie)
3. Frédéric Durand (Chinois du nord, Toulon).

Poule des Dauphins (livres 3-4) :
1. Lorenzo Mele (Khmers, Italie)
2. Marco Cioffi (Serbes, Italie)
3. Frédéric Namiech (Kourasaniens, Toulon).

Le prix du fair-play est attribué à François Yannick pour son comportement général. Un prix spécial a été attribué à Guglielmo Marlia pour le nombre de victoire remporté à Grenoble depuis des années.

Comme toujours, le championnat de Grenoble s'est déroulé dans la bonne humeur la plus générale, en partie, une fois encore, grâce aux qualités de bons vivants des Italiens. Félicitations aux organisateurs pour la réussite de cette dixième édition et à l'année prochaine ! ❐

LE CALENDRIER DES STRATEGES

● **Nuit du jeu, le 26 avril, à Bourg-en-Bresse**

Dans le cadre de la convention multi-jeux de Bourg-en-Bresse, le 26 avril, le club des Rifles organise plusieurs démonstrations de jeu d'histoire avec figurines : une bataille sur l'Empire, de la Seconde Guerre mondiale avec *Command Decision* et de la Sécession avec *Johnny Reb*.

Lieu : MJC de Bourg-en Bresse, bd Jolliot Curie. A partir de 14 h.

● **2e championnat de France de Dixie, les 10 et 11 mai, à Angers**

Le club des Rêveries angevines organise, pour la seconde année, le championnat de France de *Dixie*, sur la bataille de Bull Run. Petit événement, le concepteur du jeu, **Grant Dalgliesh**, devrait être présent à ce championnat.

Contact : Philippe Thibault, tél. : 02 41 68 12 03 ou 06 08 65 11 96, ou Marc Pascalet, tél. : 02 41 24 82 24.

● **ASL Ring de Villeneuve d'Ascq, les 10 et 11 mai (59)**

Championnat réputé, l'ASL Ring se déroulera les 10 et 11 mai à Villeneuve d'Ascq (59), avec, on peut le craindre, la venue des meilleurs joueurs belges qui vont viendront chasser sur les terres françaises. Des parties d'initiation à *ASL* et des démonstrations sont également proposées. Soyez-en !

Rens. : Jean Devaux, tél. : 01 42 55 41 44 ou François Boudrenghien, 4, rue du Blason, bâtiment 62, 59650 Villeneuve d'Ascq (tél. : 03 20 47 49 98).

● **1re rencontre du Poste avancé, les 10 et 11 mai, à Revin (08)**

Le club Poste avancé du collège Briand, à Revin, organise ses premières rencontres de jeu d'histoire, les 10 et 11 mai, en 15 et 25 mm par équipe, sur la règle ***Les Aigles***.

Rens. et inscriptions : Denis Lerouge, 13, rue de la Fraternité, 08000 Villers-Semeuse. Tél. : 03 24 37 97 59.

● **XIIe coupe d'Europe de jeu d'histoire avec figurines, les 30 mai et 1er juin, à Paris**

Les meilleurs compétiteurs européens se retrouveront les 30 mai et 1er juin à Paris, à l'espace Reuilly (XIIe) pour la XIIe coupe d'Europe de jeu d'histoire avec figurines. Une coupe est disputée sur chacune des règles suivantes :

– ***DBM*** : le tournoi *DBM* est scindé en deux poules, antique et médiévale;

– ***DBR*** : c'est le petit événement du week-end, une coupe est organisée pour la première fois sur cette règle;

– ***WRG 2e*** : la « classique » sur la Renaissance;

– ***Premier Empire***.

Suite au faible nombre de participants de l'année dernière, la compétition *WRG 7e* n'est donc pas reconduite. Enfin, en plus des diverses démonstrations, de nombreux exposants anglais seront comme toujours présents à cette coupe d'Europe.

Rens. : Laurent Clausmann, 14, rue Pasteur, 92270 Bois-Colombes.

Lieu : espace Reuilly, 21, rue Hénard, Paris XIIe (métro Montgallet).

● **Ve trophée Foulques Nerra, les 7 au 8 juin, à Beaufort-en-Vallée (49)**

Plusieurs clubs de la région d'Angers organisent, les 7 et 8 juin, le Ve trophée Foulques Nerra, sur la règle ***Ramsès*** (15 mm), à Beaufort-en-Vallée (49). En plus de la compétition, des démonstrations de jeu avec figurines sont proposées, sur les règles *Fire & Fury* (Sécession) et *Les Aigles* (Empire).

Rens. et inscriptions : Philippe, tél. : 02 41 93 09 24, ou FRJH, 11, rue de Verdun, bât. B22, 49124 Saint-Barthélémy. Participation gratuite et entrée libre pour les visiteurs (bravo !).

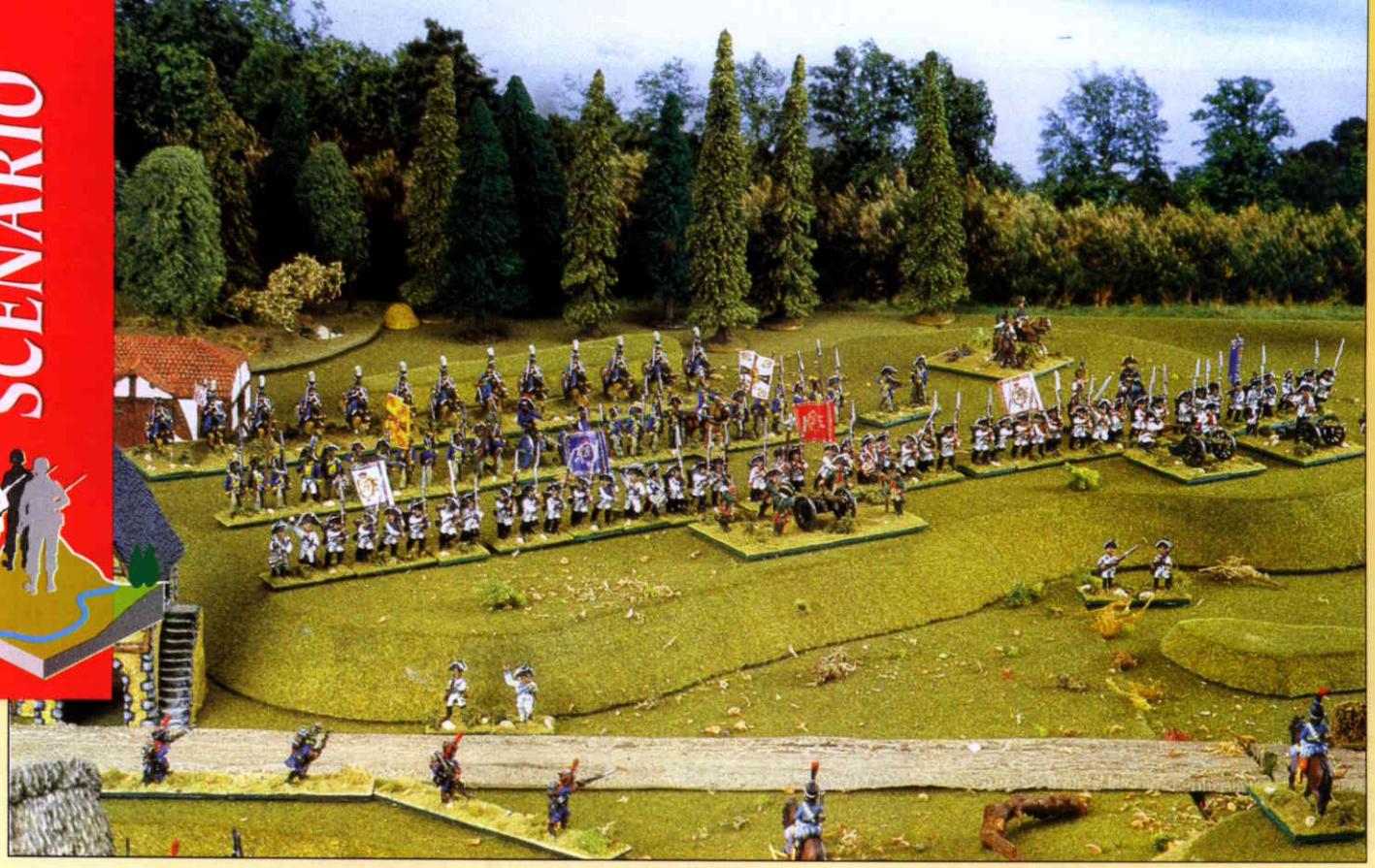
Lieu : salle Plantagenêt de Beaufort-en-Vallée (49), à 15 mn d'Angers.

● **Mondial de la miniature 1997, du 13 au 15 juin, à l'espace Eiffel-Branly, à Paris**

Après le très gros succès du Mondial l'année dernière, le salon de la figurine est reconduit et étendu au maquettisme statique. En plus de pouvoir admirer de magnifiques figurines de collection et des maquettes, les lecteurs de *VV* trouveront un espace de jeu d'histoire avec figurines, avec des démonstrations et un stand *VaeVictis*.

Lieu : espace Eiffel-Branly, 55, quai Branly, Paris 7e.

Rens. : Mond'Expo, 14, rue Lesault, 93500 Pantin. Tél. : 01 49 91 75 00.



LA BATAILLE DE SAALFELD, 10 octobre 1806

Impeccablement alignée sur les hauteurs de Saalfeld, l'armée prussienne attend l'assaut français. Trois régiments saxons et une batterie forment la première ligne, épaulés par un régiment prussien en seconde ligne. Enfin, en retrait, cinq escadrons de hussards saxons se tiennent prêts à charger. Cette disposition « réglementaire » se fera proprement tourner par l'initative tactique des Français...

LE 10 octobre 1806, l'avant-garde prussienne commandée par le prince Louis-Ferdinand de Prusse est défaite par le V^e^ corps du maréchal Lannes, à Saalfeld. Cette bataille inaugure une impressionnante série de victoires qui permet à Napoléon de détruire en 33 jours l'orgueilleuse armée prussienne des héritiers de Frédéric le Grand...

Par François HARY
Photos Olivier Saint Lot

La campagne de Prusse de 1806 trouve ses origines environ un an plus tôt. Le 2 décembre 1805, Napoléon écrase en effet les Austro-Russes sous le soleil d'Austerlitz. Le comte Haugwitz, envoyé par le roi de Prusse avec un ultimatum, se précipite à Vienne et vient féliciter Napoléon. « *Voilà un compliment qui a changé d'adresse* », répond l'Empereur très au fait de l'accord de Postdam entre Frédéric-Guillaume III et le tsar Alexandre I^er^. Puis, comme il veut la paix avec la Prusse, il oblige son représentant à signer un traité d'alliance offensive et défensive. Frédéric-Guillaume, craignant une rupture avec la France, ratifie ce traité, ce qui soulève la colère de son entourage, et particulièrement celle de la reine Louise. De plus en plus, à Berlin, le parti de la guerre, sûr de la victoire, veut en découdre avec « l'ogre Corse » qui régente l'Allemagne à sa façon.

Pour sa part, malgré la présence entre ses mains d'une armée invaincue, Napoléon ne veut pas la guerre avec la Prusse. Il n'est certes pas dupe de son attitude pour le moins équivoque avant Austerlitz. Ses agents lui rapportent fidèlement ce qui se dit à Berlin et il sait à quoi s'en tenir sur les sentiments du parti de la guerre. Finalement, la formation de la Confédération des Etats du Rhin par Napoléon est aux yeux de la Prusse un *casus belli*, et elle passe une alliance avec les Russes. Mais Napoléon, conscient de la menace que représenterait le regroupement des forces russes et prussiennes, frappe le premier...

Les forces en présence

● Les Français

L'armée française qui va faire la campagne de Prusse est magnifique. Commandée par un jeune général en chef — Napoléon vient juste d'avoir trente-sept ans —, elle a battu en un tour de main deux des plus grandes puissances européennes : l'Autriche et la Russie.

A la fin du mois de septembre, la Grande armée compte environ 180 000 hommes et 300 bouches à feu répartis en sept corps plus la Garde et la réserve de cavalerie.

● Les Prussiens

Les généraux prussiens ont pour la plupart servi sous les ordres du grand Frédéric. Mais les temps ont changé et voici vingt ans que le vieux Fritz est mort dans son château de Postdam. Ils n'ont rien retenu des victoires françaises de la Révolution et manifestent un mépris incroyable pour l'armée française et son chef.

A cette rigidité s'ajoutent la « *nonchalance du souverain, l'ignorance et l'incurie des vieux officiers et la suffisance des jeunes* », et si la moyenne d'âge des chefs français, Napoléon et maréchaux compris, s'élève à moins de quarante ans, celle des Prussiens est de 65 ans ! Mais si l'ensemble du corps est « vermoulu », l'armée reste cependant animée du meilleur esprit. Beaucoup d'officiers subalternes n'ont qu'une crainte, que cette fois encore, on n'en vienne pas aux mains... Le réveil va être rude ! Début octobre, les Prussiens ont organisé leur armée qui compte 145 000 hommes (avec le soutien de 20 000 Saxons) et 800 pièces de canons.

L'invasion française

Le plan de campagne de Napoléon est d'envahir la Prusse par le sud-ouest et d'obliquer rapi-

dement afin de changer son front d'opérations vers le nord. La stratégie est simple et brillante : il veut déstabiliser les Prussiens, les séparer de l'armée russe de réserve qui arrive de l'est et prendre Berlin.

Dès le 8 octobre, précédées de reconnaissance de cavalerie, trois puissantes colonnes françaises envahissent le territoire saxon et, en passant par les défilés de la forêt de Thuringe, permettent à l'armée française de s'installer sur le flanc de l'armée prussiennne et d'inquiéter ses avant-gardes.

La colonne de gauche est composée des corps de Lannes (V^e corps), suivi de celui d'Augereau (VII^e corps) qui totalisent 41 000 hommes et passant par Cobourg se dirigent vers Saalfeld. Au centre, Bernadotte (I^er corps) suivi par Davout (III^e corps), par la division de cavalerie lourde de Sahuc et par la garde, totalisent 70 000 hommes. Napoléon et son quartier général sont situés plus en arrière. Cette colonne vient de Bamberg et se dirige sur Schleiz.

Enfin, à droite, émergeant de la région de Bayreuth, Soult (IV^e corps), suivi de Ney, (VI^e corps) se dirigent vers Plauen. Cet ensemble de 50 000 hommes comprend le corps bavarois qui servira à couvrir les lignes de communication.

Pour leur part, le 8 au soir, les forces prussiennes sont situées comme suit :

– le duc de Weimar qui commande une avant-garde explore les routes vers Fulda et Schweifurt. Rüchel est à Eisenäch. L'armée principale de Brünswick couvre une zone très large autour de Gotha et d'Erfurt. Enfin, l'armée de Hohenlohe est complètement dispersée avec des détachements sur la rivière Saale, à Jena, à Schleiz et à Rudolstadt.

Zeschwitz, qui commande les Saxons du corps de Hohenlohe, se situe autour d'Auma. Le prince Louis-Ferdinand commande l'avant-garde à Saalfeld, et le général Tauentzien l'autre avant-garde, à Schleiz. Enfin, le prince Eugène de Wurtemberg commande la réserve d'environ 13 000 hommes et se situe à Magdeburg.

Deux jours après le début de la campagne, les Français ont tranquillement pris position de l'autre côté de la forêt de Thuringe et complètement déstabilisés les Prussiens.

Les 8 et 9 octobre ont vu de petits combats de cavalerie mettre aux prises les avant-gardes prussiennes avec les colonnes de gauche et du centre. Le 9 octobre, la cavalerie du corps de Bernadotte connaît un succès facile devant une partie de l'avant-garde de Tauentzien à Schleiz.

Le lendemain au matin, Brünswick ordonne à toutes les forces prussiennes et saxonnes de regagner la rive ouest de la rivière Saale pour une concentration générale autour d'Erfurt. Cette instruction arrive malheureusement trop tardivement au prince Louis-Ferdinand qui avait obéit à la première intention de Hohenlohe en essayant d'arrêter les Français avant la rivière Saale. La première bataille de la campagne de 1806 va donc avoir lieu à Saalfeld.

La bataille

Le 10 octobre, de très bonne heure, la marche de l'avant-garde du V^e corps français est signalée au prince Louis-Ferdinand par les postes de cavalerie disposés sur la route de Saalfeld à Gräfenthal. Le prince met aussitôt sa division en marche de Rudolstadt sur Schwarza.

Entre 9 et 10 heures, au bruit de l'engagement des troupes de son avant-garde postée à Saalfeld, le prince fait déployer la division sous ses ordres sur trois lignes, sur un dos de terrain parallèle à la lisière du bois, avec le village de Crösten en avant

Le bataillon d'élite, formé des compagnies d'élite de chaque régiment, attaque les faubourgs de Saalfeld, avec le 21^e chasseurs en réserve.

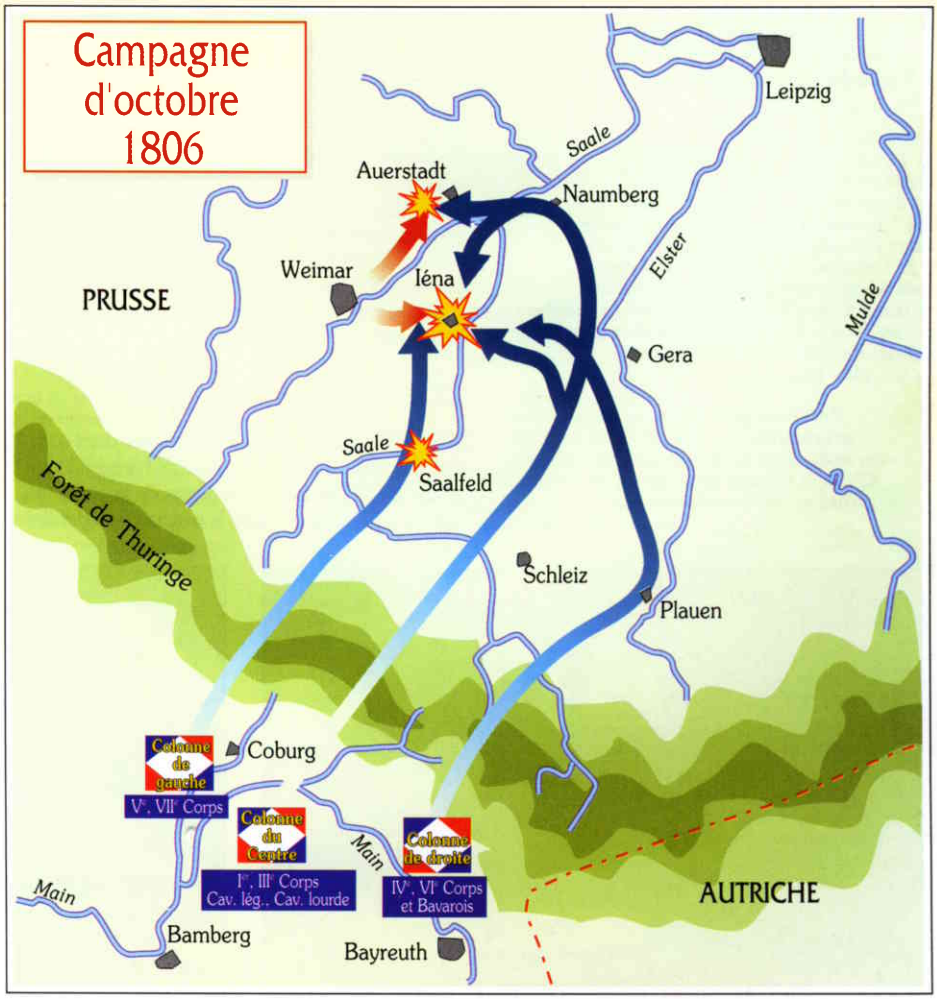
d'elle et sur sa droite, le village de Graba en arrière.

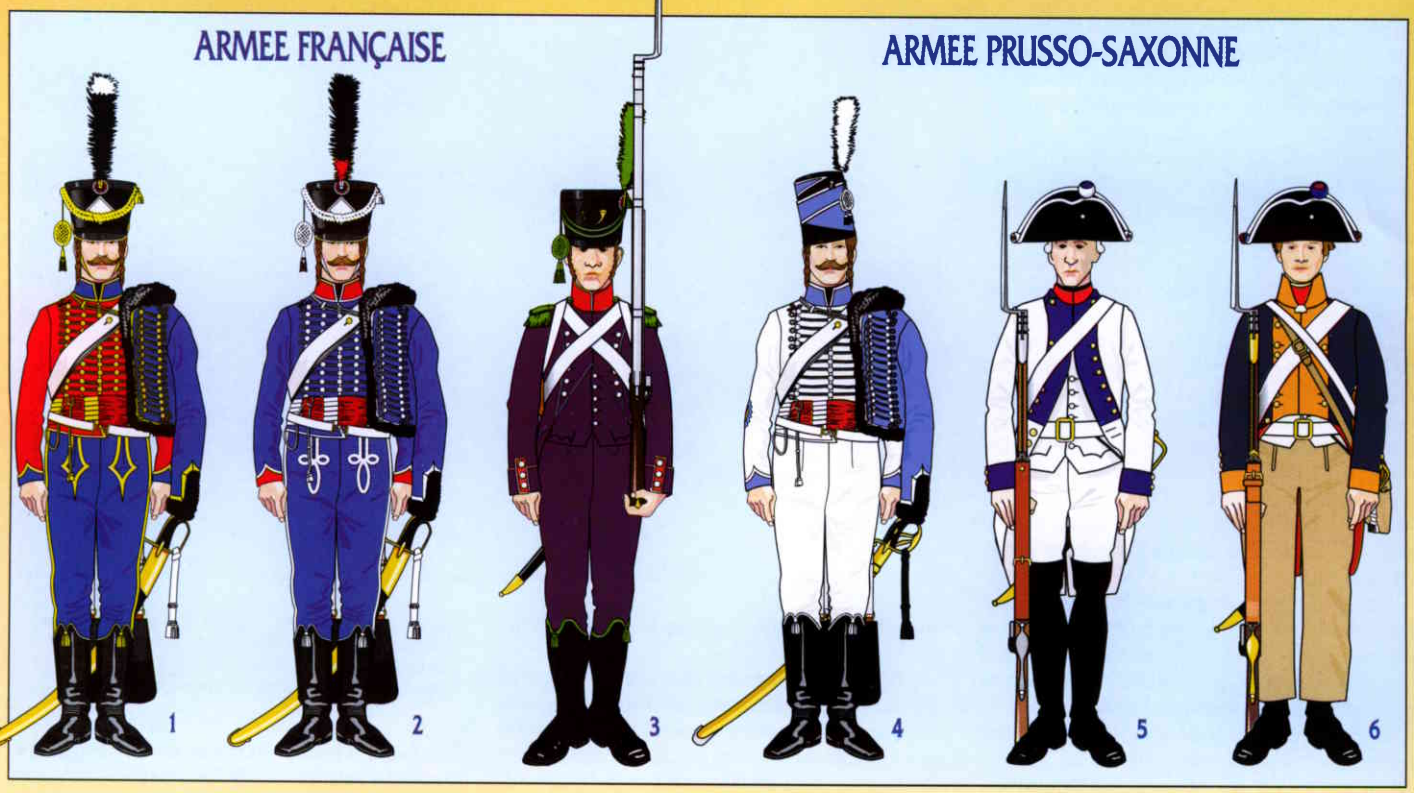
Le prince, en déployant ainsi sa division au nord de Saalfeld parallèlement aux montagnes, doit avoir en vue une attaque contre le flanc gauche des Français au moment où ceux-ci, après s'être déployés au-delà du débouché de la Teutoburgwald, marcheraient sur Saalfeld pour s'en emparer. Cette ville est en effet aux yeux du prince l'objectif naturel des Français.

Mais nos généraux ne connaissent pas les finesses de la tactique géométrique. Leur objectif est tout simplement le gros des forces ennemies, où qu'il fût et quelle que fût sa disposition, avec la ferme intention de le détruire...

La division Suchet s'est mise en marche le 10 octobre à 5 heures du matin, de Grafenthal sur Saalfeld. Cette division est forte de cinq régiments d'infanterie : le 17^e léger et les 34^e, 40^e, 64^e et 88^e de ligne (ces régiments sont à deux bataillons, sauf le 34^e qui en a trois).

Les compagnies d'élite (grenadiers et voltigeurs) des anciens 3^e bataillons des régiments de ligne forment un bataillon d'élite à huit compagnies marchant en soutien de la brigade de cavalerie. Derrière viennent les deux bataillons du 17^e léger. Enfin, les deux compagnies d'élite (carabiniers et





voltigeurs) du 17e léger sont restées à leur régiment. Pour sa part, l'avant-garde est constituée par la brigade de cavalerie du Ve Corps (9e hussards, 10e hussards, 21e chasseurs) formant neuf escadrons.

Pendant l'approche, le maréchal Lannes, qui marche alors en tête de l'infanterie d'avant-garde, s'arrête sur la hauteur qui domine Garnsdorf et, de cet observatoire, voit la position du moins singulière de la division saxo-prussienne, déployée d'avance sur trois lignes. Il note d'emblée que, adossé à la Saale, l'ennemi n'a pour se retirer en cas d'échec que les ponts de Schwarza et de Saalfeld.

De plus, entre Garnsdorf et Saalfeld, l'espace est trop étroit pour manœuvrer. Ces constatations suffisent à faire naître dans l'esprit du maréchal le plan d'engagement suivant :

– maintenir l'ennemi de front, avec trois bataillons occupant les points d'appui (villages) du terrain;

– préparer la manœuvre de deux ou trois régiments d'infanterie dans l'espace large et vallonné qui s'étend entre Aue, le Sandberg et Wöhldorf, en vue d'attaquer la droite de l'ennemi et de le couper de Schwarza;

– relier les points d'appui du front des tirailleurs soutenus par la brigade de cavalerie, et amener le dernier régiment d'infanterie en réserve derrière le centre.

Le bataillon d'élite continuera à refouler les postes prussiens sur Saalfeld et s'arrêtera à Garnsdorf qu'il occupera solidement. La cavalerie se placera sur la gauche (au nord) de Garndorf dans la dépression de terrain voisine de la lisière des bois (ravin de Siegenbach).

Ci-dessous à gauche :
Le 40e de ligne, commandé ici par le général Suchet, présente les dispositions de combat françaises : le 1er bataillon en colonne de division (deux compagnies de front) classique, le 2e bataillon en colonne de division mais avec la compagnie de votigeurs en tirailleurs et la compagnie de grenadiers sur sa droite. C'est une formation d'attaque rapide, en colonne, et qui permet un feu plus important.

Ci-dessous à droite :
Parallèle intéressant avec la photo précédente, ce bataillon de fusiliers prussiens se présente en ligne simple. C'est la formation de tir et de combat prussienne, la colonne étant réservée aux mouvements.

La manœuvre française

Le 17e léger, après avoir détaché ses deux compagnies d'élite à la lisière boisée des hauteurs comprises entre Garndorf et la gorge de la Saale (au sud-est de Garnsdorf) avec la mission de défendre cette partie (**1**), se dirigera, en côtoyant la lisière des bois, sur Beulwitz qu'il occupera, suivi par le reste de la division (**2**).

Tandis que l'avant-garde française prend entre onze heures et midi les dispositions qui précèdent, la division saxo-prussienne reste immobile sur le terrain découvert qui s'étend au sud de Wöhldorf, attendant pour attaquer que l'ennemi vienne s'offrir à ses coups sous la forme d'un dispositif linéaire.

Vers midi, le prince Louis-Ferdinand, craignant de perdre sa communication avec Rudolstadt, détache un bataillon du régiment prussien Müffling à Schwarza, non pour tenir ce village, mais pour occuper la hauteur au nord, et il envoie tout ce qui lui reste d'artillerie (15 pièces) sur le Sandberg, avec un autre bataillon saxon. Deux

Ci-dessus.
1. Hussard du 9e régiment de hussards, brigade Treillard, Ve Corps,1806.
2. Hussard du 10e régiment de hussards en grande tenue, ce régiment brigadait avec le 9e hussards.
3. Voltigeur du 1er bataillon du 16e régiment d'infanterie légère, brigade Lapisse, 1re division, VIIe Corps, 1806.
4. Hussard saxon.
5. Fusilier du régiment d'infanterie saxonne « Prinz Clemens ».
6. Musketeer du régiment d'infanterie prussienne « von Rüchel ».

autres bataillons saxons sont dirigés en outre sur la hauteur au nord-est de Aue, pour assurer la liaison de la batterie du Sandberg avec le corps de bataille (**3**).

Il en résulte que sur les douze bataillons dont dispose le prince au début de l'action, il ne lui reste plus dans la main, un peu après midi, que six bataillons. C'est avec cette faible force que le prince va essayer d'enlever aux Français le village de Beulwitz.

L'attaque de Beulwitz, non préparée par un feu d'artillerie, est effectuée par quatre bataillons déployés, suivis à courte distance par deux bataillons en colonne (**4**). Dès que la première ligne prussienne arrive à bonne portée des défenseurs du village (à 13 h), elle est accueillie de front par le feu des tirailleurs du 17e léger, pendant que le général Suchet, commandant de la division française, lance sur son flanc droit deux bataillons du 34e.

A ce moment, le 17e léger, qui a épuisé ses cartouches, est relevé par le 64e, et passe en réserve derrière le village. Le maréchal Lannes en personne arrive alors à Beulwitz, au moment où la première attaque des six bataillons saxons et prussiens recule dans la plus grande confusion au delà de Crösten. Il ordonne au général Suchet de faire envelopper par la brigade de Reille (34e et 40e) l'aile droite ennemie et de disperser au préalable les détachements que l'on aperçoit près de Aue et sur le Sandberg.

Le 34e s'avance aussitôt sous la protection de nombreux tirailleurs, dans la direction de Aue et du Sandberg, pendant que le 40e le suit en échelon refusé d'aile gauche. Le 21e chasseurs à cheval, appelé précédemment par le maréchal auprès de Beulwitz, se joint à la brigade Reille et marche en arrière de l'aile droite du 34e pour relier ce régiment aux troupes du combat de front.

L'attaque, constituée par le 34e, le 40e et le 21e de chasseurs, progresse rapidement. Elle envahit avec des tirailleurs le petit bois de Aue, rejette en désordre les deux bataillons ennemis postés sur la hauteur, s'empare de la batterie du Sandberg, disperse ses défenseurs et poursuit les fuyards dans la direction de Schwarza. Vers 14 heures, le maréchal Lannes fait battre et sonner la charge sur toute la ligne.

L'ennemi ne tient nulle part. Ses débris, coupés de la Schwarza par la brigade Reille et le 21e chasseurs, sont rejetés pour la plupart sur la Saale. Dès que l'attaque générale a provoqué la dispersion complète des Prussiens, le général Victor reforme rapidement le bataillon d'élite ainsi que les deux compagnies d'élite du 17e léger envoyées à l'extrême droite, puis attaque et envahit Saalfeld, franchit le pont, et marche jusqu'à Rudolstadt par la rive droite.

Pendant la poursuite, le prince Louis-Ferdinand est tué à coups de sabre près de Schwarza [1]. Tout ce qui avait combattu contre les Français au nord de Aue, au Sandberg, et à Schwarza, est pris ou rejeté sur Blankenbürg. La division Suchet et les trois régiments de cavalerie du 5e corps font 1 500 prisonniers, et prennent quatre drapeaux et 25 canons.

Les troupes défaites à Saalfeld ne participeront plus au reste de la campagne, qui verra le corps de Lannes, suivi de celui d'Augereau, attaquer les Prussiens à Iéna quatre jours plus tard. Lors de cette brillante victoire, les Français anéantissent l'armée du prince de Hohenlohe sur le plateau au nord de la ville, alors que Davout repousse l'armée du duc de Brunswick à Auerstadt le même jour (14 octobre). Après ces trois victoires, l'armée prussienne est totalement défaite et les Français s'emparent de Berlin le 24. Une fois encore, le génie stratégique de Napoléon a triomphé de l'une des plus puissantes armées d'Europe. ❐

---

* Les chiffres donnés en gras se rapportent à la carte de la bataille, page 11.

1. Voyant son corps en déroute, le prince Louis-Ferdinand va tenter une dernière charge avec les hussards saxons. Celle-ci culbute le 9e hussards mais est stoppée par le 10e, qui enveloppe le prince et ses cavaliers. Fuyant, le prince a son cheval entravé dans une haie et se retrouve face au maréchal-des-logis Guindey. L'échange de sabres est violent; après avoir blessé à trois reprises le Français, le prince reçoit une blessure mortelle. Guindey finira lieutenant dans les grenadiers à cheval de la garde et sera tué à la bataille d'Hanau en 1813, pas très loin de Saalfeld !

BIBLIOGRAPHIE

Napoléon et l'Allemagne - Prusse 1806, Tranié et Carmignani, éd. Lavauzelle 1984.

Jena 1806, David D. Chandler, Osprey Series 1993.

De Rossbach à Ulm, général H. Bonnal, Paris 1903.

Campagne de Prusse, 1806, P. Foucart, Paris 1887.

D. Mané et L. Huard - Saalfeld - *Le Messager* n° 9 et 11, 1993.

Magazine *Eagles, Empire and Lions* n° 1 à 6, *The Campaign of 1806*, 1993.

Les figurines présentées dans cet article sont des AB Figures (Français et Prussiens) et Old Glory (Saxons).

Remerciements à Claude Corbières pour la peinture des Prussiens et des Français, à Philippe Cousin et Benoît Mahieu pour avoir bien voulu tester le scénario (et me battre deux fois !) et à Valérie Degroote pour la dactylographie.

PHILIBERT

JEUX - FIGURINES - MODELISME

- COLLECTIONS OSPREY -

Série "CAMPAIGN"
RORKE'S DRIFT 1876 (n°41) 135 F
OPERATION BAGRATION 1944 (n°42) 135 F
PAVIA 1525 (n°43) 135 F
MAJUBA 1881 (n°44) 135 F

Série "ELITE"
THE GUARDS1914-45 (n°61) 112 F
ZOUAVE UNITS OF THE AMERICAN CIVIL WAR (n°62) 112 F
GERMAN MOUNTAIN/SKI TROOPS (n°63) 112 F

Série "WARRIOR"
UNION CAVALRYMAN 1861-65 (n°13) 112 F
LATE ROMAN CAVALRYMAN 236-565 (n°15) 112 F
BRITISH TOMMY 1914-18 (n°16) 112 F
US MARINE IN VIETNAM (n°17) 112 F

Série "MEN AT ARMS"
REPUBLICAN ROMAN ARMY (n°291) 99 F
KING GEORGE'S ARMY III (n°292) 99 F
RUSSIAN CIVIL WAR I : THE RED ARMY (n°293) 99 F
BRITISH TROOPS IN WEST INDIES (n°294) 99 F
ARMY OF LOUIS XV CAVALRY (n°296) 99 F
RUSSIAN ARMY OF SEVEN YEARS WAR I (n°297) 99 F

Série "NEW VANGUARD"
STUG III (n°19) 115 F
T-34/85 MEDIUM TANK (n°20) 115 F

Frais de port compris - Autres références : nous consulter

- JEUX DE GUERRE -

(⚑ nouveautés - ⚐ sous réserves de disponibilité)

TILSIT EDITIONS (JEUX EN VF)
⚑ WATERLOO 1815 (TRAD° DE L'ARMÉE DU NORD) 280
⚑ IÉNA 1806 280

AUSTRALIAN DESIGN GROUP
(...nombreux retards, indépendants de notre volonté !)
⚑ WORLD IN FLAMES 6th ed. 390
⚑ WORLD IN FLAMES 6th Deluxe 600
⚑ WORLDS IN F DELUXE update 350
⚑ SHIPS IN FLAME 210
⚑ PLANES IN FLAME 160
AFRICA IN FLAMES 130
ASIA IN FLAMES 130
WORLDS IN F. ANNUAL 94/95 130

CLASH OF ARMS
⚑ THE KINGS WAR 270
ALBUERA-ESPAGNOL 255
CORRUNNA-ESPAGNOL 295
ESPAGNOL-TALAVERA 330
ZORNDORF 230
1807 : THE EAGLES TURN EAST 280
ARMY OF THE HEARTLAND 330
RISING SUN (CMD AT SEA I) 415
SUPERMARINA (CAS II) 370
NO SAILOR BUT A FOOL (CAS III) 182
HARPOON IV 379
ACHTUNG SPITFIRE 270
OVER THE REICH 260
SPEED OF HEAT 290
LANDSHIPS 260
PRELUDE TO DISASTER 235

GAME RESEARCH DESIGN
⚑ WAR IN THE DESERT (en stock) 620
A WINTER WAR 230

AVALANCHE PRESS
⚑ GREAT WAR AT SEA 280
AVALANCHE : INVAS° OF ITALY 260
MAC'ARTHUR'S RETURN 260
RED PARACHUTE 260
BLOOD ON THE SNOW 260

THE GAMERS
TUNISIA 239
CHAMPION HILL 172
LEROS 239
APRIL'S HARVEST 215
THE ARDENNES 195
NO BETTER PLACE TO DIE 220

DECISION GAMES
KRIEG ! 299
THE 45' SCOTTISH REVOLT 186

GMT
⚑ BATTLE FOR NORTH AFRICA 228
⚐ SPQR PLAYERS' GUIDE n.c.
⚑ SAMURAÏ 299
⚑ GLORY 250
INVASION : NORWAY 250
THE THREE DAYS OF GETTYSBURG 390
DIADOCHOÏ 100
GREAT BATTLES OF ALEXANDER 320

ORIFLAM
⚑ SAGUNTO 329
⚑ ALEXANDRIA 270
YOM KIPPOUR 249
NACH FRANKREICH 349
STALINGRAD 250
AFRIKA 260
LES AILES DE LA GLOIRE 250
SPQR 330
ÉLÉPHANTS DE GUERRE 119
CONSULS 119

AVALON HILL
⚑ STONEWALL'S LAST BATTLE 220
HANNIBAL 243
LONDON'S BURNING 220
GERONIMO 235
EMPIRE OF THE RISING SUN 370
BREAKOUT NORMANDY 220
M.B.T. 260
TURN POINT STALINGRAD 210
AVANCED SQUAD LEADER 325
⚑ A.S.L. ACTION PACK 1 149
A.S.L. SOLO 265
CARTES A.S.L. / S.L. 35
⚑ *A.S.L. ANNUAL 90* 160
BEYOND VALOR 305
PARATROOPER 189
YANKS 245
PARTISAN 149
WEST OF ALAMEIN 370
LAST HURRAH 149
HOLLOW LEGIONS 189
CODE OF BUSHIDO 299
GUNG HO 375
CROIX DE GUERRE 249
KAMPFGRUPPE PEIPER I 260
KAMPFGRUPPE PEIPER II 300
SQUAD LEADER 225
⚑ PEGASUS BRIDGE 230
CROSS OF IRON 189
G.I. ANVIL OF VICTORY 275
CRESCENDO OF DOOM 220

JEUX MICRO
D-DAY (PC ET MAC) 495
OPERATION CRUSADER (PC) 495
FLIGHT COMMANDER II (PC) 495

Liste extraite du tarif général - Prix uniquement valables en vente par correspondance !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - COMMENT COMMANDER ?

Par courrier : *sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450 F)*
Par téléphone : *au **88 32 65 35** avec N° de Carte Bleue ou en contre remboursement.*

TOUS LES ENVOIS SONT POSTES EN COLISSIMO RECOMMANDE
***FRAIS DE PORT** : 35 F EN FRANCE MÉTROPOLITAINE*
***PORT GRATUIT** : POUR LES LIVRES ET POUR TOUTE COMMANDE SUPÉRIEURE A 450 F*

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TÉLÉPHONIQUE

PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
✆ 03 88 32 65 35 / ✉ 03 88 32 26 37

Horaires :
Lundi de 14h à 19h
Mar-Ven : de 10h à 12h et de 13h à 19h
Samedi de 9h à 19h non-stop

ORDRE DE BATAILLE

L'ordre de bataille suivant est donné pour la règle ***Empire V***. Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de figurines par unité; le nombre d'hommes est indiqué pour des adaptations à d'autres règles.

Les Français

Commandant en chef : maréchal Lannes, commandant du V^e^ corps

Etat-major général : général Victor

1re DIVISION (général Suchet)

● **Brigade Claparède**

– 17^e^ léger, colonel Cabannes,
1^er^ bataillon : (17) EL/EL (1 028 h.)
2^e^ bataillon : (17) EL/EL (1 019 h.)

● **Brigade Reille**

– 34^e^ ligne, colonel Dumoustier
1^er^ bataillon : (16) CL/CL (936 h.)
2^e^ bataillon : (17) CL/CL (1 026 h.)
3^e^ bataillon : (17) CL/CL (1 026 h.)

– 40^e^ ligne, colonel Chassereaux
1^er^ bataillon : (16) CL/CL (945 h.)
2^e^ bataillon : (16) CL/CL (936 h.)

● **Brigade Vedel**

– 64^e^ ligne, colonel Chauvel
1^er^ bataillon : (16) CL/CL (994 h.)
2^e^ bataillon : (16) CL/CL (960 h.)

– 88^e^ ligne, colonel Veilande
1^er^ bataillon : (18) CL/CL (1 065 h.)
2^e^ bataillon : (18) CL/CL (1 039 h.)

– Artillerie divisionnaire,
5^e^ à pied, 15^e^ cie : 12 pièces* (108 h.)
6^e^ à cheval, 3^e^ cie (68 h.)
3^e^ bataillon principal du Train (4^e^ et 5^e^ cies, 171 h.)

* (deux pièces de 12, six de 8, deux de 4, deux obusier de 6 pouces)

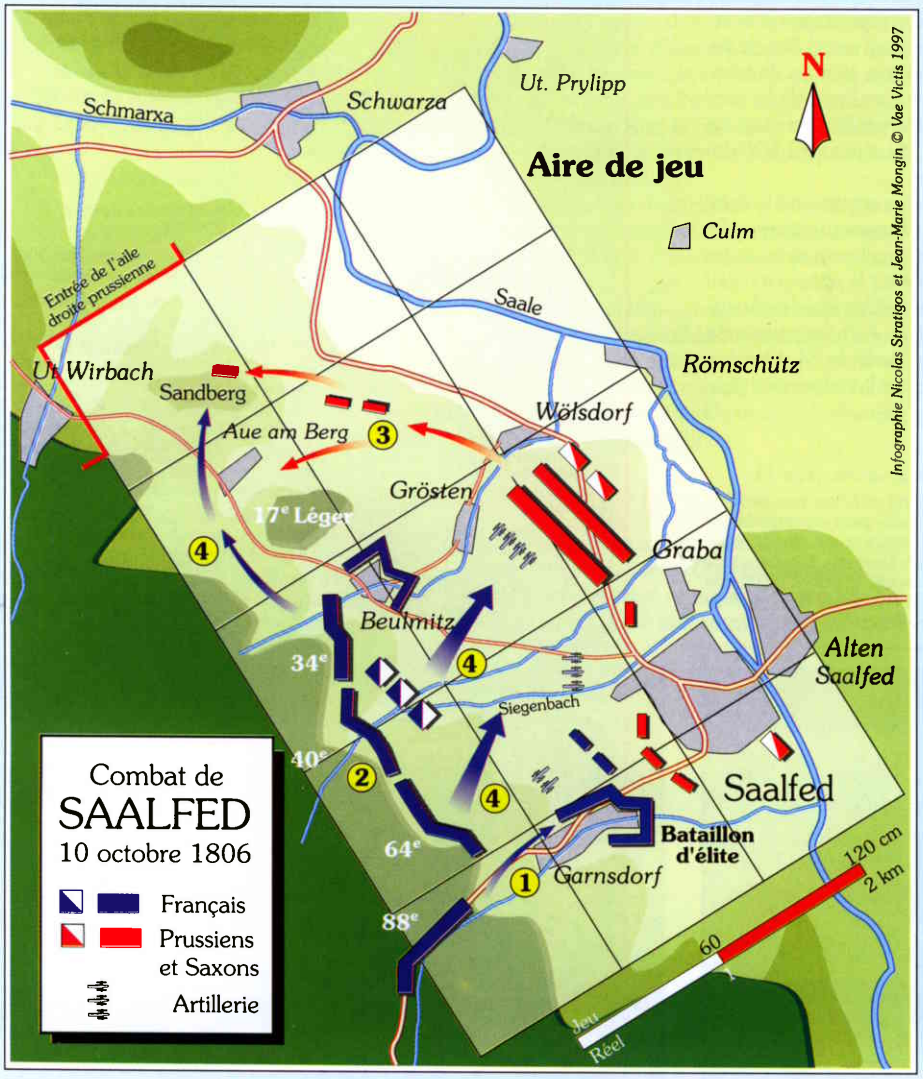
Le 1^er^ bataillon du régiment électeur (Kurfust), avec son Leibfahne (« drapeau colonel »), ses deux pièces attachées et son schützen (tirailleurs).

● **Cavalerie légère** (brigade Treillard)

– 9^e^ hussards, colonel Barbanègre : 9 fig., EL 18
1^er^ escadron (199 h.)
2^e^ escadron (165. h)
3^e^ escadron (163 h.)

– 21^e^ chassseurs, colonel Berruyer : 10 fig., CL 16
1^er^ escadron (208 h.)
2^e^ escadron (203 h.)
3^e^ escadron (197 h.)

– 10^e^ hussards, colonel Briche : 8 fig., EL 18
1^er^ escadron (172 h.)
2^e^ escadron (159 h.)
3^e^ escadron (164 h.)



Les Prusso-saxons

Commandant en chef : le prince Louis-Ferdinand de Prusse, commande l'avant-garde de l'armée du prince de Hohenlohe

● **Aile gauche** (Von Trützchler à Saafeld)

– bataillon de fusiliers prussiens n° 14 « Ruhle » : (11) CL/VL (632 h.)

– bataillon de fusiliers prussiens n° 15 « Rabenau » : (10) CL/VL (604 h.)

– cie de chasseurs à pied prussiens Massars : (4) Gre/Gre (200 h.)

– batterie de réserve (douze pièces de 6) Riemann-

– cinq escadrons de hussards n° 6 « Schimmelpfennig » : (13) Gre 20/CB (780 h.)

– batterie à cheval (quatre pièces de 6) Gause (100 h.)

● **Centre** (Von Bevilaqua, en position entre Wöhlsdorf et Graba)

– I.R. Prinz Clément, deux bataillons et quatre pièces de 4 : (21) VL/VL (1 268 h.)

– I.R. Kürfurst, deux bataillons et quatre pièces de 4 : (21) VL/VL (1 266 h.)

– I.R. Prinz Xavier, deux bataillons et quatre pièces de 4 : (18) VL/VL (moins une cie restée à Rudolstadt, 1 108 h.)

– I.R. Von Muffling (n° 39), deux bataillons et quatre pièces de 6 : (23) CL/VL (1 399 h.)

– batterie à pied (huit pièces de 4 saxonne) Von Hoyer (200h)

– cinq escadrons de hussards saxons : (9) Gre 24 CB. (523 h.)

● **Aile droite**

Von Pelet (Prussien) à Blankenburg :

– bataillon de fusiliers prussiens n° 13 « Von Pelet » : (10) CL/VL (627 h.)

– batterie à cheval (quatre pièces de 6) Gause (100 h.)

Von Ende à Unter-Wiebach :

– trois escadrons de hussards saxons : (5) Gre24 CB (314 h.)

– cie de chasseurs à pied prussiens, Valentini : (3) Gre/Gre (200 h.)

Le GM Von Schimmelpfennig commande le second bataillon de son régiment de hussards n° 6, soit les cinq escadrons de Towarczys (600 h.).

Notes d'organisation

L'avant-garde du V^e^ corps français se compose de la brigade de cavalerie légère de Treillard, d'un « bataillon d'élite » composé des compagnies d'élite des régiments de ligne (soit huit compagnies à 645 hommes, soit 11 figurines EL/EL), du 17^e^ léger et d'une section de deux pièces de 4 d'artillerie à cheval.-

Une fois le contact pris vers 10 heures du matin, Victor commande le bataillon d'élite, deux compagnies du 17^e^ léger et la section d'artillerie.

Le général Claparède mène les deux bataillons du 17^e^ léger (2 047 hommes) et le général Treillard sa brigade (1 690 hommes), que soutiennent trois pièces de 8.

A 11 h 30 intervient la brigade Reille (34^e^ et 40^e^ de ligne : 4 869 hommes). La brigade Vedel (4 068 hommes) s'engagera vers 13 h. Le reste de l'artillerie arrivera vers 14 h.

Les Français ont leurs bataillons organisés en neuf compagnies :

– sept de fusiliers (ou chasseurs pour l'infanterie légère)

– un de voltigeurs,

– un de grenadiers (ou carabiniers pour l'infanterie légère).

Les Prussiens ont leurs bataillons organisés en cinq compagnies (mais en quatre « plateaux ») avec 50 Schützen (une figurine) et deux pièces attachées (soit quatre par régiment de mousquetaires). Les fusiliers n'ont pas leurs pièces pendant la campagne de 1806.

Les Saxons ont quatre compagnies par bataillon, avec 40 schützen et deux pièces d'artillerie.

Règles de scénario

La bataille dure six heures (de 9 h à 16 h), donc **sept tours**.

● Arrivée des Français

Toutes les unités françaises arrivent par la route de Gräfenthal à Saalfeld :

– 9 heures : avant-garde

– 10 heures : trois pièces de 8

– 11 h 30 : brigade Reille

– 13 h : brigade Vedel

– 14 h : reste de l'artillerie (sept pièces).

● Renforts prussiens

Les Prussiens sont en position dès 9 h. Les cinq autres escadrons du 6^e^ hussards prussien rentrent à 13 h sur un jet de dé (20 % de chance par tour).

L'aile droite prussienne entre en jeu par l'endroit indiqué sur la carte (bord nord-ouest) sur un jet de dé :

– 30 % au 2^e^ tour (10 h)

– 40 % au 3^e^ tour

– 50 % aux tours suivants.

● Pour avantager le camp prussien, Louis-Ferdinand peut mener à la charge jusqu'à six bataillons (mais une seule fois dans la partie). ❐

DRAPEAUX PRUSSIENS ET FRANÇAIS, 1806

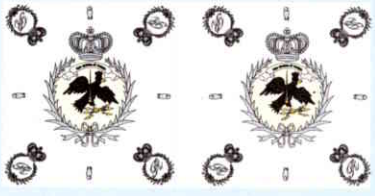
DRAPEAUX D'INFANTERIE (PRUSSE 25 mm)

Leibfahne du régiment Kurfuerst von Hessen

Leibfahne du régiment Owstien

Regimentersfahne du régiment Kurfuerst von Hessen

Regimentersfahne du régiment Owstien


Leibfahne du régiment Müffling

Leibfahne du régiment Ruets

Regimentersfahne du régiment Müffling

Regimentersfahne du régiment Ruets

Leibfahne du régiment Kurfuerst von Hessen

Leibfahne du régiment Owstien

Regimentersfahne du régiment Kurfuerst von Hessen

Regimentersfahne du régiment Owstien

Leibfahne du régiment Müffling

Leibfahne du régiment Ruets

Regimentersfahne du régiment Müffling

Regimentersfahne du régiment Ruets

Leibfahne du régiment Graf Kunheim

Leibfahne du régiment Fuerst Hohenlohe

Regimentersfahne du règiment Graf Kunheim

Regimentersfahne du règiment Fuerst Hohenlohe

Regimentersfahne du règiment Treunfels

Leibfahne du règiment Treunfels

DRAPEAUX FRANÇAIS

Drapeau du 34^e^ I^er^ bat.
Drapeau du 34^e^ II^e^ bat.
Drapeau du 34^e^ III^e^ bat.
Drapeau du 40^e^ I^er^ bat.
Drapeau du 40^e^ II^e^ bat.
Drapeau du 64^e^ I^er^ bat.
Drapeau du 64^e^ II^e^ bat.
Drapeau du 88^e^ I^er^ bat.
Drapeau du 17^e^ léger. I^er^ bat.
Drapeau du 88^e^ II^e^ bat.
Drapeau du 17^e^ léger. II^e^ bat.
Drapeau du 5^e^ d'art. XV^e^ comp.
Etendards du 9^e^ hussards
Etendard du 9^e^ hussards
15 mm
Etendard du 10^e^ hussards
Etendards du 10^e^ hussards
Etendards du 21^e^ chasseurs à cheval

Infographie Jean-Marie Mongin © *Vae Victis* 1997

PANORAMA DU COMBAT MODERNE

I - Le combat tactique

AVEC ce premier article, consacré au combat tactique, *VaeVictis* vous propose une série d'analyses sur les simulations de combat à l'époque contemporaine, à travers l'examen de trois jeux récents.

Par Luc OLIVIER
Avec le soutien de Nicolas STRATIGOS

L'étude des conflits et armées modernes à travers le jeu d'histoire est tout à fait passionnante pour suivre l'actualité mondiale et connaître les matériels et techniques actuelles. Pour présenter une analyse complète des jeux de stratégie sur la période moderne, nous avons choisi de traiter ces jeux en trois parties, selon l'échelle représentée : tactique, opérationnelle et grand-stratégique.

Avec la chute du mur de Berlin (1989) et l'éclatement de l'URSS (1992), les concepteurs et éditeurs américains ont perdu l'une de leur principale source d'inspiration, le conflit Est-Ouest, et, sauf événement exceptionnel mettant en scène l'armée américaine — comme dans le Golfe en 1991 —, aucun jeu récent ne présente les conflits potentiels à ces différentes échelles. Pour cette étude, nous sommes donc dans l'obligation de présenter des jeux anciens de quelques années, mais nous avons toutefois pris soin de ne parler que de jeux qui sont encore disponibles en France, dans les magasins spécialisés de la région parisienne en tout cas (et donc par correspondance) [1].

L'échelle tactique

Dans le cadre de ce premier article, et pour éviter une discussion qui court toujours, les jeux tactiques ont été définis suivant l'échelle de représentation du pion, de l'hexagone et du tour de jeu. Le pion représente soit un véhicule ou un aéronef, soit de 10 à 40 combattants avec leur matériel. Le combat se déroule sur quelques kilomètres carrés avec présence de lignes de vue, et éventuellement une orientation des pions et des tirs de réaction. Enfin, les engagements sont limités dans le temps : un tour dure quelques minutes. Ces jeux permettent de comprendre les tactiques modernes d'emploi des matériels et de coordination de troupes. Dernière remarque, nous avons exclu les jeux sub-tactiques, à l'échelle de l'individu.

Trois jeux ont été retenus, en fonction de leur intérêt et de leur disponibilité : ***MBT***, ***Air Cav*** et ***Battlefield : Europe***. Une présentation détaillée de chacun des jeux est donnée page ci-contre, en fonction d'une grille prenant en compte les données militaires de la simulation tactique, les qualités propres du jeu et les limites et potentialités du système.

Les données militaires de la simulation tactique résident d'abord dans la présentation et la modélisation du matériel : véhicules, armes anti-chars et anti-personnelles, etc. Vient ensuite la prise en compte des spécificités tactiques du combat moderne : coordination et combinaison des moyens aériens et terrestres, soutien d'artillerie, génie, hélicoptères, guerre électronique, etc.

La représentation du matériel

Les trois jeux présentent les équipements existant à l'époque de leur parution, mais seulement pour des nations spécifiques (voir tableau). Ainsi *Battlefield : Europe*, le jeu le plus récent, présente le char Leclerc comme standard français de char de bataille, tandis que *MBT* et *Air Cav* ignorent le matériel français. Même si beaucoup de nations sont présentes suivant les jeux, le matériel reprend surtout l'équipement de l'OTAN (américain, allemand, anglais et quelquefois italien et, par extension, français [2]) et l'équipement russe. Par exemple, pour *Air Cav*, les Syriens et Israéliens utilisent les véhicules de leurs fournisseurs respectifs, seul le Merkava israélien étant spécifique.

Battlefield : Europe présente le matériel le plus varié, tous les véhicules terrestres européens des années 90 étant présents. Cependant, ce jeu s'intéresse peu à l'armement précis de chaque matériel, contrairement aux deux autres. Seul suffit de connaître ce qui est vraiment marquant, comme le canon stabilisé ou le blindage réactif. *Air Cav* par contre détaille tous les modèles de missiles équipant les matériels présentés, avec chacun ses caractéristiques précises : portée et efficacité suivant le type d'ennemi. Le summum reste *MBT*, avec des fiches qui sont un condensé technique extrêmement précis des véhicules présentés. Enfin, dans les trois jeux, les caractéristiques des hélicoptères sont bien prises en compte : ils peuvent, par exemple, voler à deux altitudes — vol tactique ou à basse altitude — avec en plus pour *MBT* et *Air Cav*, la possibilité de se cacher derrière un obstacle pour surgir le temps de tirer (pop up en anglais).

L'appui (aviation et artillerie), fondamental pour appuyer une action militaire, est représenté en pions dans *Battlefield : Europe* et *MBT*, mais il fait partie intégrante des règles avancées des trois jeux. Au niveau tactique, il dépasse rarement le régiment et n'apparaît que ponctuellement mais il est évidemment dévastateur, surtout avec l'aviation. Capable de déséquilibrer le jeu dans les petits scénarios, il permet de comprendre l'intérêt des combinaisons tactiques. Enfin, le commandement est présent de façon satisfaisante dans les trois jeux, avec des règles de formation pour la manœuvre et des obligations de regroupement par sections et compagnies. Mais il est rarement pénalisant et seul *MBT* propose une programmation préalable des pions en début de tour (voir plus loin).

Réalisme et jouabilité sont souvent difficiles à concilier, surtout à l'échelle tactique. Au final, le jeu le plus complet est *MBT*, grâce la pré-

LES PIONS

Ce tableau présente le même matériel, selon les trois jeux de notre sélection : un T-80, un groupe de combat et un hélicoptère d'attaque Mi-24, tous d'origine soviétique.

MBT : le pion porte le nom du matériel mais sans autre indication, toutes les informations étant à rechercher sur les fiches spécifiques. Une fois posé sur la carte, l'aspect visuel de l'ensemble est harmonieux.

Air Cav : les pions sont génériques avec un type d'unité, un code (Alfa, Bravo) et une couleur, ce qui permet de jouer facilement tout les types de matériel. L'aspect visuel est correct mais la jouabilité est plus discutable.

Battlefield : Europe : toutes les informations utiles sont sur le pion. La facilité d'utilisation est maximale mais au détriment de l'aspect visuel.

1. De fait, si ces jeux peuvent être considérés comme contemporains en terme historique, ils ne sont plus en réalité « d'actualité », étant tous antérieurs à l'année 1996.

2. Rappelons que la France a quitté l'Alliance atlantique en 1966 mais qu'elle a réintégré cette organisation l'année dernière.

cision de ses fiches d'unités. De toute manière, la prise en compte d'une multitude de paramètres, surtout pour le combat moderne, est maintenant l'apanage des jeux sur ordinateur, comme *Steel Panthers II*...

Les systèmes de jeu

Les trois jeux adoptent le principe des différents niveaux de règles. Une règle de base en 4-5 pages explique les mécanismes fondamentaux de mouvement et de combat. Souvent satisfaisant, il permet d'apprendre le jeu facilement et en s'amusant. Le niveau avancé fait intervenir des règles complémentaires comme l'artillerie, le génie ou le commandement mais ne remet pas fondamentalement en cause les principes appris préalablement. Cependant, il est indispensable de passer rapidement au niveau avancé pour *Battlefield : Europe* et *MBT*. Enfin, il existe des règles optionnelles permettant de traiter le matériel spécifique pour *MBT* ; elles sont utiles pour simuler un aspect précis, comme l'intervention aérienne ou aéromobile.

Le réalisme d'un jeu est difficile à cerner, surtout pour les guerres du futur, et il n'est pas forcément dépendant de la complexité. *MBT*, avec ses règles très précises, semble très réaliste alors que *Air Cav* et son ballet d'actions réciproques paraît plus décousu. Cela ne doit pas faire illusion car au niveau tactique, ce qui ressort d'une simulation doit être un ensemble de principes clairs, comme « vu = mort ». A ce niveau, *Air Cav* apparaît comme le plus réaliste, de plus, c'est celui qui est indéniablement le plus facile à apprendre et le plus amusant à jouer !

La période couverte

Ces trois jeux s'intéressent principalement au théâtre européen, avec un peu de Moyen-Orient pour *Air Cav* (*IDF* module de *MBT* aborde les guerres israélo-arabes). Comme le matériel militaire utilisé aujourd'hui à travers le monde provient principalement de ces théâtres, cela est parfaitement valable pour couvrir les conflits potentiels. Aucun jeu ne propose réellement de doctrine d'emploi du matériel ; quand aux tactiques d'utilisation, elles suivent la logique des règles de la simulation et dépendent du matériel fourni dans le scénario.

Les trois jeux proposent des organigrammes tactiques pour les principales nations représentées, ce qui permet d'imaginer de nombreux scénarios. *Battlefield : Europe* fournit notamment l'organisation de toutes les nations européennes et leur situation politique. Les commentaires proposés sont pertinents et intéressants à suivre car même s'ils datent de 1989, ils prévoient déjà le conflit en Yougoslavie, le découpage de la Tchécoslovaquie et l'éclatement de l'URSS. Evidemment, tout n'est pas très étayé, mais il est intéressant de constater la validité des hypothèses retenues. De par sa pertinence et la globalité de ses règles, *Battlefield : Europe* apparaît comme le jeu le plus didactique pour comprendre et simuler la guerre moderne à l'échelle tactique.

Nous allons maintenant présenter plus spécifiquement les mécanismes des jeux de notre sélection.

Battlefield : Europe

Cette série, lancée en 1988 avec *Team Yankee* par GDW, propose un système de jeu volontairement simple et schématique pour simuler tous les engagements tactiques à partir de la Seconde Guerre mondiale. Cinq jeux sont parus : un sur le front de l'Est durant la 2e guerre (*Blood and Thunder*), un sur les combats post-1945 (*Test of Arms*), un sur la guerre du désert de 1941 à 1991 (*Sands of War*) et enfin celui qui nous intéresse.

Les règles sont très courtes, avec une séquence de jeu qui permet de tirer, puis bouger ou se mettre en position de tir défensif, et enfin tirer pour l'infanterie ou les véhicules à canon

Frank Chadwick
Battlefield: EUROPE
The Long Truce Is Over!
Fast-Playing Wargame of Europe in the 1990s!
15 Battle Scenarios!
Play this game tonight! Everything you need is in this box. The four-page basic rule book covers all basic rules. The 32-page briefing book details the clashes and battles that will rock Europe in this decade.
GDW GAMES
FIRST BATTLE

stabilisé ou pour tous les pions qui n'ont pas tiré au début. Une phase finale gère le ralliement de l'infanterie et les éventuels tests de cohésion pour les formations ayant subi des pertes. Une unité en position de tir peut réagir pendant le mouvement adverse, le combat est simple avec un ratio entre une valeur d'attaque (canon, missile) et une valeur de défense (blindage plus terrain).

Le résultat du combat donne une destruction pure et simple, des dommages aux véhicules ou une désorganisation de l'infanterie (un deuxième résultat identique détruit l'unité) ou un échec. Toutes les informations concernant les unités sont sur les pions qui regorgent de renseignements : valeurs d'attaque et portée, valeur de défense, mouvement avec sa catégorie (chenille, roue, à pied), présence d'un canon stabilisé, d'un blindage composite ou réactif, vision de nuit, possibilité de transport, etc. Les unités de commandement permettent de réagir aux actions de l'ennemi et obligent toutes les unités de la formation à rester à proximité; leur destruction pénalise lourdement la formation qui risque de perdre sa cohésion ou de décrocher. De plus, au bout d'un nombre de pertes définies par le scénario, les troupes hésitent puis, à un second niveau de pertes, elles décrochent et abandonnent la mission.

Deux livrets proposent 15 scénarios entre nations européennes et un manuel de bataille présente les armées, leur équipement et leur organisation. Ce manuel permet de regrouper des scénarios dans des jeux de campagne où les deux camps constituent leurs formations et enchaînent les scénarios.

Malgré son nombre restreint de pages de règles, *Battlefield : Europe* est un jeu complet, qui oblige à bien coordonner les différentes armes et à utiliser au mieux les principes de jeu. Il reste cependant limité par les choix de simplification retenus par le concepteur.

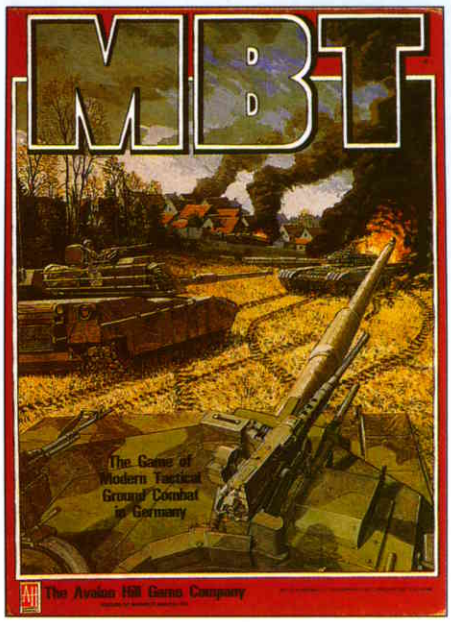
MBT

Ce jeu, édité par Avalon Hill, s'inspire directement de produits plus anciens du même concepteur, James M. Day (*Panzer*, *Armor* et *88* de Yaquinto), et utilise des mécanismes proches de ceux pour le jeu avec figurines. Un autre jeu paru deux ans plus tard, *IDF*, utilise le même système pour simuler les combats de 1967 et 1973 au Proche-Orient.

MBT (pour Main Battle Tank, en français char de bataille) s'intéresse de façon très détaillée aux combats tactiques du théâtre Centre-Europe. Les pions ne sont pas encombrés d'informations diverses car tout est résumé sur une fiche très complète. Elle présente notamment pour les blindés : les différents armements avec leurs capacités suivant la distance, les coûts de déplacement suivant le terrain, les probabilités de toucher les différentes parties du véhicule (caisse, tourelle, chenille, armement) et l'épaisseur du blindage dans ces différentes parties suivant l'angle et le côté de pénétration, ainsi que des informations diverses sur la taille, les possibilités de transport, la vitesse...

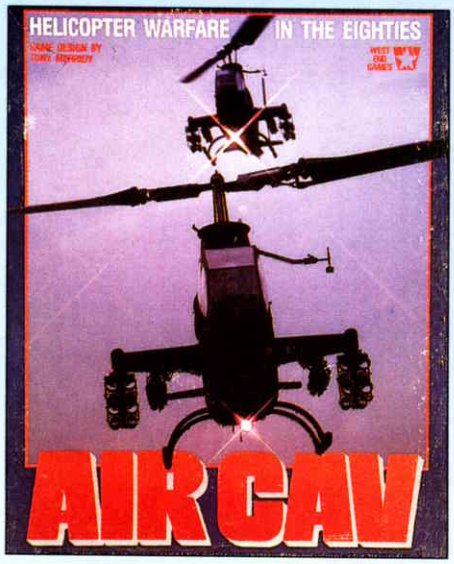
Le tour commence par le tirage d'une initiative qui détermine celui qui commencera les actions, sachant que les différentes phases du tour sont souvent simultanées. Ensuite, un ordre est donné à chaque pion : tir, mouvement, tir d'opportunité, combiné tir/mouvement, cet ordre va déterminer les actions de l'unité pour le tour. Viennent ensuite une phase de combat et une phase de déplacement selon les ordres, et enfin une phase finale d'ajustement (réorientation des tourelles).

Le tir, très détaillé, est résolu grâce à quatre tables utilisées en cascade : d'abord détermination de la probabilité de toucher la cible suivant la distance, l'armement, le terrain et des modificateurs divers (taille, matériel spécifique, etc.); ensuite, si le coup porte, localisation de la zone touchée, puis de l'épaisseur du blindage dans cette zone. Il faut alors que le pouvoir de pénétration du projectile (obus classique ou spécial) soit supérieur à l'épaisseur du blindage, si c'est le cas, la dernière table détermine le résultat de l'explosion : long feu du projectile, véhicule endommagé, détruit ou incendié. Les tirs sont très réalistes et permettent de connaître vraiment l'impact des différents matériels sur le combat, mais c'est évidemment assez long à comprendre et à appliquer.



Jeux	Editeur	Echelle	Règles	Protagonistes	Scénarios	Appréciations
MBT	AH 1989	1 véhicule 1 squad 100 m 1-5 mn	Base : 6 pages Avancées : 11 pages Optionnelles : 13 pages	URSS USA RFA	4 scénarios types Conception libre possible avec budget. 4 cartes géomorphiques	Jeu très technique avec prise en compte des blindages et des caractéristiques précises de chaque matériel. Principal problème : des tirs compliqués avec quatre tables en cascades.
Air Cav	WEG 1985	1 véhicule 1 squad 100 m 2 mn	Base : 6 pages Avancées : 5 pages	URSS, Syrie USA, RFA, UK, Israël	8 scénarios types 2 scénarios de campagne 1 carte Europe 1 carte Moyen-Orient	Jeu très sympathique avec interaction et décompte de points d'opération globaux pour les deux camps. Principal problème : des pions génériques obligeant à consulter beaucoup de tables
Battlefield Europe	GDW 1990	1 véhicule 1 squad 200 m 15 mn	Base : 3 pages Avancées : 6 pages	Toutes les nations européennes	16 scénarios Règles de campagne Conception libre 4 cartes géomorphiques Autres cartes disponibles dans les autres jeux	Jeu assez simple et très didactique avec beaucoup d'éléments pris en compt directement dans le cours du jeu, permet de comprendre correctement la guerre moderne. Principal problème : reste simplifié au niveau du combat et des tactiques

Beaucoup de matériels sont décrits et des scénarios génériques avec ordres de bataille permettent de varier les situations. Un jeu très précis et réservé aux techniciens avertis...



Air Cav

Edité par West End Games, ce jeu, le plus ancien de la sélection, est également le plus innovant par les mécanismes mis en œuvre. Il couvre à la fois les engagements futurs en Centre-Europe et dans le Moyen-Orient à travers des scénarios thématiques opposant OTAN, Russes, Israéliens et Syriens.

Les pions fournis sont génériques, par couleur, avec seulement une silhouette, un code d'identification et un type d'engin — char lourd, engin chenillé léger, véhicule à roues, fantassin, arme lourde. Toutes les informations relatives au matériel, telles que précisées dans le scénarios utilisé, sont résumées sur des tableaux très complets. Ils présentent notamment les armements et leur efficacité suivant la distance et la catégorie de blindage ennemi. Si l'inconvénient est d'être obligé de s'y référer constamment, l'avantage est d'offrir plus de matériel avec un nombre restreint de pions.

Le tour des deux joueurs est englobé dans une vaste phase d'opérations au cours de laquelle les deux camps agissent conjointement. Le camp commençant le tour est tiré au sort, puis le joueur actif va dépenser des points d'opérations avec une de ses unités ou une formation de la taille d'un peloton ou section. Toutes les unités du jeu — véhicules, hélicoptères ou fantassins — disposent de 12 points d'opération par tour qu'elles pourront dépenser librement : soit par une activation en bougeant et tirant, soit par réaction pour tirer en opportunité ou tenter d'éviter un projectile ennemi. Des marqueurs résument les points dépensés et une unité ne peut agir offensivement qu'une seule fois par tour.

Chaque type d'unité dépense ses points d'opération différemment suivant une table précise; ainsi l'infanterie dépensera plus de points pour bouger que les véhicules tandis que le coût des tirs dépend de l'armement utilisé. Le système est donc très fluide avec beaucoup d'interaction, car si le joueur actif peut utiliser ses unités successivement, un tir défensif réussi lui fait perdre la main, et réciproquement. Le tour s'arrête lorsque toutes les unités des deux camps ont dépensé leurs 12 points d'opérations ou que les deux joueurs le décident.

Le combat est rapide et mortel, chaque armement est doté d'un « Kill Number » (valeur de destruction) qui peut être modifié suivant la classe de blindage, l'attitude du défenseur — mouvement, esquive — et le type de terrain. Si le tireur obtient moins que le résultat final avec 1d10, la cible est immédiatement détruite. Le jeu permet ainsi de saisir toute la létalité du combat moderne et l'axiome « vu = mort » prend tout son sens. Des règles techniques prennent en compte toutes les possibilités des hélicoptères et des moyens modernes et futurs d'observation et de repérage. D'excellentes notes de fin de règles présentent notamment les armements, les hélicoptères et les tableaux de dotations et d'effectifs.

En résumé, un jeu technique par la façon dont le matériel est abordé mais très amusant à jouer et rapide avec des règles claires et simples. Le seul défaut est l'obligation de se référer constamment aux tables pour connaître les caractéristiques des matériels.

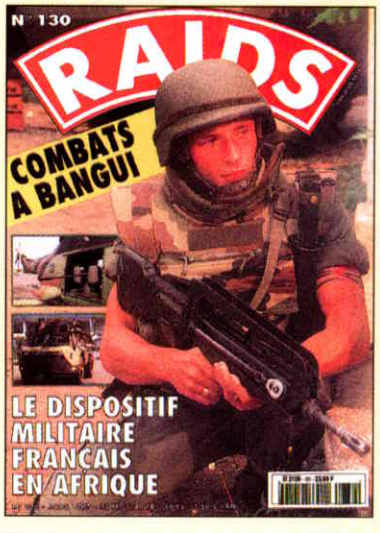
D'autres jeux tactiques contemporains existent, bien sûr, mais ils sont plus anciens ou moins facilement disponibles en France. Citons notamment la série *Assault* de GDW, qui comprend quatre boîtes (*Assault*, *Bundeswehr*, *Boots and Saddles* et *Chieftain*) pour simuler les engagements en Centre-Europe, avec l'accent mis sur le matériel et la doctrine d'emploi soviétique ou OTAN à travers un système de points d'opérations. *Fire Team* de WEG est également intéressant par son centrage sur le commandement et la gestion des formations et la relative faible complexité de ses règles.

Bien évidemment, l'échelle tactique ne donne pas une vision globale d'un conflit, mais permet seulement de comprendre les matériels engagés et les tactiques utilisées. Chacun des jeux retenus, à sa manière, retranscrit correctement ces attentes. Naturellement, pour comprendre l'inter-actions entre les armes sur un champ de bataille ou faire de la géostratégie, il faut prendre un jeu d'une autre échelle... ce qui sera l'occasion d'un deuxième article, à paraître dans un prochain *VaeVictis*. ❑

RAIDS, LE MAGAZINE DE LA GUERRE MODERNE

Les lecteurs intéressés par le combat tactique moderne sont vivement encouragés à découvrir ***Raids***, une revue entièrement consacrée aux forces armées contemporaines. Chaque mois, *Raids* présente des unités de tous les pays du monde, des reportages de guerre réalisés par ses correspondants sur les points chauds du globe et des présentations complètes de matériels. Revue unique au monde, *Raids* est absolument indispensable pour mieux connaître les caractéristiques des matériels et les ordres de bataille. C'est également une mine de scénarios pour les divers jeux tactiques modernes, sur carte ou sur ordinateur !

Raids : magazine mensuel tout en couleurs publié par Histoire & Collections. Disponible en kiosque ou au : 5, av. de la République, 75011 Paris. 33 FF le numéro.



MONDIAL DE LA MINIATURE

PARIS - 13/14/15 juin 1997

CONVENTION INTERNATIONALE DE LA FIGURINE ET DU MAQUETTISME STATIQUE

ESPACE EIFFEL-BRANLY, 55, quai Branly - 75007 PARIS

Ouvert au public - Prix d'entrée : 50 F
Vendredi 10h00 - 22h00 – Samedi 10h00-19h00 – Dimanche 10h00-19h00

Avec le concours des revues FIGURINES, STEELMASTERS, AUTOMOBILIA, CHARGE UTILE et VAE VICTIS

Pour toute information :

MOND'EXPO - 14, rue Lesault - 93500 PANTIN (France) - Tél. : 01.49.91.75.00 - Fax : 01.49.91.75.01

GAGNER A CLOSE COMBAT
L'art de la guerre en temps réel

AVEC son puissant moteur d'intelligence artificielle et l'utilisation du temps réel, *Close Combat* est un produit très novateur. *VaeVictis* vous propose ici une analyse détaillée des meilleurs tactiques pour maîtriser ce jeu.

Par Fabrice AUFORT

Par ses particularités, *Close Combat* pose en des termes nouveaux la question centrale de tout jeu d'histoire : quelle est la meilleure stratégie pour l'emporter ? Avant de répondre à cette question, il est intéressant d'étudier les conditions dans lesquelles le programme simule les combats et évalue les résultats. Peu importe le camp que vous avez choisi, des principes universels s'appliquent à toutes les situations. Examinons en premier lieu les deux nouveautés introduites par *Close Combat* : le combat en temps réel et l'intelligence artificielle (IA) tactique.

Sans aborder les avantages comparés du temps réel ou du système plus classique de tour alterné, le défaut majeur des jeux en temps réel réside dans le comportement « mécanique » des unités adverses. L'ordinateur tente le plus souvent de noyer le joueur sous un flot incessant de troupes qui se précipitent à l'assaut dès leur création. Dans *Close Combat*, point de gestion de ressources et de création d'unités. La simulation se veut avant tout historique et réaliste, presque intelligente.

Deux intelligences artificielles

Même si *Jagged Alliance* a ouvert une voie intéressante dans ce domaine, la gestion des comportements individuels au combat par l'ordinateur est une réelle innovation du logiciel de Microsoft. Le programme est articulé autour de deux moteurs distincts : d'une part, l'IA stratégique, qui détermine le placement des unités et leurs objectifs, ainsi que les mouvements de troupes, et, d'autre part, l'IA tactique, qui gère le comportement de chaque soldat présent sur le champ de bataille.

Indépendantes, ces deux intelligences sont néanmoins en constante interaction durant le déroulement des scénarios, particulièrement lors de la transmission des ordres. Ce concept nouveau est une des principales réussites de *Close Combat*.

Chacun des adversaires est placé à la tête d'un contingent de soldats dont le comportement individuel est géré par l'ordinateur. Ils sont répartis en unités auxquelles le joueur, présent sur les lieux avec le grade d'officier, donne des ordres dont l'exécution est loin d'être automatique. En effet, chaque homme de troupe réagit différemment en fonction de sa situation présente, des résultats de l'affrontement en cours, de son expérience, de son état de santé et de son moral.

Vous commencez la campagne avec des hommes relativement expérimentés. Ne les exposez pas trop, les survivants n'auront plus le feu sacré et les renforts sont beaucoup moins compétents. L'écran de rapport est le meilleur moyen de suivre l'évolution de l'état de tous les hommes placés sous vos ordres au fil des affrontements, en particulier leur niveau d'expérience et leur moral.

Dans un second temps, il faut étudier les conditions de victoire dans *Close Combat*. Au premier regard, elles semblent assez classiques : occuper successivement des objectifs répartis sur une carte toute en longueur. Pourtant, après quelques échecs cuisants, il faut se résoudre à oublier les mécanismes confortables du jeu classique, sur carte ou sur micro-ordinateur. En effet, *Close Combat* laisse la place à un plus grand réalisme.

La fin du scénario intervient à l'issue d'un compte-à-rebours de 90 à 120 secondes, déclenché par la machine. Cette horloge se met en marche lorsque le moral des deux camps faiblit (deux voyants oranges) ou si l'un des adversaires est mis en déroute (un voyant rouge). L'objectif du jeu ne se limite donc pas à l'occupation des objectifs stratégiques, c'est la déroute effective des troupes ennemies qui est visée.

Quand les indicateurs de moral clignotent, la fin de l'affrontement est proche. Ne vous pressez pas, le temps joue pour vous. Protégez immédiatement les unités affaiblies pour éviter que votre propre moral ne baisse et attendez l'écran d'évaluation des résultats. Au pire, l'ordinateur ne vous accordera qu'une victoire mineure si vous êtes trop prudent.

Que vous importe, en effet, de prendre le nid de mitrailleuses qui défend les abords du village si vous devez pour cela sacrifier l'ensemble de votre infanterie. N'est-il pas préférable de mettre vos mortiers en action pour arroser cette poche de résistance, tout en approchant un unique groupe de combat protégé par un écran de fumée et des tireurs embusqués. Dans *Close Combat*, les effets du moral sont tels que, dans le premier cas, vos hommes refuseront de monter à l'assaut après les premières pertes et que, dans le second, le poste aura sans doute été déserté avant l'arrivée de vos troupes.

Le secret du succès dans *Close Combat* est là : faire craquer les troupes de l'adversaire. Si, par exemple, vous décidez de jouer en défense, il vous suffira parfois de détruire les blindés américains pour briser l'offensive toute entière. Au contraire, si vous incarnez l'officier américain, l'action conjuguée des mortiers et des blindés peut emporter une victoire facile, pour peu que votre infanterie suive de près. Infliger des pertes maximales à l'adversaire tout en préservant ses forces, dans les deux camps, c'est la clé de la victoire.

Optimiser le déploiement initial

Premier conseil : n'acceptez jamais le placement initial des troupes, il est aléatoire. L'ordinateur choisit entre plusieurs ordres de bataille en fonction du niveau de jeu. Il place ensuite les unités sur la carte d'une manière différente à chaque fois. Si vous n'êtes pas satisfait des troupes fournies pour le scénario, avortez la bataille (en pressant **Ctrl+A**). Après avoir relancé le scénario, un nouvel ordre de bataille est à votre disposition... et à celle de l'ordinateur.

Avant chaque scénario, étudiez la carte et les unités dont vous disposez, puis choisissez des objectifs proches et déployez vos troupes en conséquence. Prenez soin de créer des regroupements polyvalents. Les mortiers ont une portée suffisante pour couvrir l'ensemble du champs de bataille, ne les exposez pas inutilement. Il faut tout d'abord éviter de placer des unités dans des lieux évidents, en particulier les bâtiments, qui attirent les tirs ennemis (directs et indirects). Les constructions de bois n'offrent presque aucune protection et vos unités se feraient décimer par les mitrailleuses adverses en quelques instants. Utilisez plutôt les tranchées, les murs et même les dépouilles d'animaux de ferme. Enfin, mettez vos blindés à l'abri, ils avanceront plus tard, quand les armes antichar de l'ennemi auront été neutralisées.

Pendant la mise en place des unités ainsi que durant le cours du jeu, il est possible de vérifier la ligne de vue d'une unité. Pour cela, appuyez sur la touche **Alt**, puis cliquez sur l'unité de votre choix et déplacez la souris sur la carte. Vous pouvez ainsi optimiser le champ d'action de l'ensemble de vos forces, en particulier celui des canons immobiles. Vous n'aurez plus, en outre, de tireurs isolés inutiles.

Quelques petits conseils techniques, enfin. Tout d'abord, choisissez la résolution 800 x 600. A un niveau graphique supérieur, le gain est marginal et la vue en gros plan est inutile. Par ailleurs, pour faciliter la gestion des combats, utilisez les raccourcis-claviers (C, V, X et Z) pour changer les ordres d'une unité active au cours d'un combat, même si elle est située au delà de l'écran. Enfin,

consultez souvent la carte générale pour suivre l'évolution de la situation. Elle vous permet de voir arriver les unités hors-champ qui tenteraient un débordement.

Nous vous proposons maintenant une analyse de la stratégie à suivre pour remporter la campagne complète, pour le camp américain, puis côté allemand.

En route pour Saint-Lô

De manière générale, lors de la phase de déploiement, le joueur américain doit choisir entre deux options : concentrer ses forces en un ou deux endroits pour enfoncer les défenses grâce à sa puissance de feu supérieure, ou placer quelques unités au centre pour attirer le feu ennemi pendant qu'une partie des troupes effectue une manœuvre de flanc. Ces deux méthodes ne sont pas infaillibles et correspondent à des types de scénario différents.

Dès le début de l'affrontement, le joueur doit concentrer son feu sur les unités ennemies les plus proches, pour les neutraliser immédiatement et rapidement. Identifiez les poches de résistance allemande et utilisez les mortiers et les blindés, si nécessaire. Avant de vous lancer à l'assaut, prenez soin de placer de la fumée devant les autres unités du défenseur pour éviter le feu croisé à vos troupes. Vous n'êtes pas pressé par le temps.

Quand les unités adverses sont démoralisées, lancez-vous à l'attaque avec des troupes fraîches. Mettez en place des binômes qui pourront se couvrir mutuellement lors des mouvements. Un dernier conseil : ne donnez jamais un ordre d'avance rapide à une unité sous le feu de l'ennemi, c'est signer son arrêt de mort...

Les blindés ne doivent pas mener les assauts, ils seraient une proie facile pour l'ennemi. Les Panzerschreck peuvent traverser le blindage des chars à 150 mètres et les Panzerfaust sont encore efficaces à 60 mètres. Par ailleurs, les MG 42 peuvent détruire les halftrack.

Votre infanterie fera office d'avant-garde pour localiser les chars et les canons allemands. Elle dispose d'ailleurs d'une importante puissance de feu avec les mitrailleuses, les bazookas et les BAR. Déplacez ensuite vos propres blindés sur les flancs et pilonnez copieusement les pièces d'artillerie avec vos mortiers. La puissance de feu est la meilleure arme dont vous disposiez.

Méfiez-vous particulièrement des nombreuses MG 42 ennemies, faute de quoi votre infanterie serait réduite à néant. En feu croisé, il leur suffit de quelques poignées de secondes pour annihiler deux ou trois unités d'infanterie à découvert. Même sous une couverture correcte, les pertes sont nombreuses et le moral baisse très vite. Mortiers et blindés sont les réponses adéquates à cette forme de défense.

Pour l'emporter, le joueur américain doit donc faire en sorte d'avancer avec précaution, mais sans jamais perdre son allant. Il lui faut manier habilement patience et agressivité car il ne peut espérer battre l'ennemi de vitesse. Les Allemands reculeront s'ils subissent des pertes importantes; il faut donc les écraser par étape sous le feu de votre infanterie et les bombarder pour les empêcher de monter une réponse conjuguée.

L'enfer du bocage

Le problème pour le joueur allemand est tout autre : il ne peut espérer véritablement gagner. Son adversaire est supérieur en nombre et irrésistible en puissance. Son seul but est de retarder le plus possible l'issue finale. Pour cela, il doit refuser le combat frontal, être partout à la fois pour causer des pertes maximales. Démoralisées, les troupes américaines reculent chaque fois qu'elles tombent dans un piège bien préparé.

Par ailleurs, les soldats du Reich sont généralement plus expérimentés que les GIs du Débarquement. Il faut tout faire pour les préserver. N'hésitez pas à abandonner un bâtiment et à reculer de plus de cent mètres pour sauver vos forces. Pour vaincre demain, il faut que les troupes survivent au combat du jour.

Ici encore, le placement initial des unité est très important. Vous ne devez pas étaler vos forces sur toute la carte. Constituez, de préférence, des poches de résistance mobiles dotées d'une forte puissance de feu. Déployez vos unités à bonne distance des positions de départ. Vous avez à votre disposition de nombreuses MG 42 à longue portée, qui constituent votre force de frappe. Leur efficacité est optimale lorsqu'elles opèrent en tir croisé, en particulier au milieu des champs. Si les soldats adverses ne rencontrent pas de résistance, ils devront s'avancer en terrain découvert.

Attirez les troupes ennemies au milieu du bocage et vous pourrez tirer les GIs comme des lapins... Dans le feu de l'action, prenez garde à ne pas oublier de décrocher rapidement. Si l'adversaire a le temps d'envoyer des renforts et des obus de mortier, vos troupes ne seront rapidement qu'un lointain souvenir.

La commande Se cacher est idéale lors du placement initial et pendant les combat pour dissimuler la présence d'une unité à l'ennemi. Laissez toujours les soldats américains s'approcher avant d'ouvrir le feu délibérément (commande Feu) sur une cible facile. Conservez les fumigènes de l'infanterie pour lui permettre de décrocher plus facilement et soyez patient.

Les unités ennemies situées dans des bâtiments seront sensibles aux arguments de vos mortiers et Panzerschreck. Ces derniers sont, bien entendu, d'une rare efficacité sur les Sherman. C'est dans le bocage que vous allez pouvoir exprimer votre génie défensif. Il vous faut utiliser chaque pouce de terrain à votre avantage et prévoir, mieux, provoquer les mouvements adverses. Les murs et les haies doivent devenir autant de forteresses inexpugnables... durant quelques instants.

Les mortiers sont une arme redoutable, mais vous n'en aurez pas beaucoup. Chérissez-les et placez-les loin du théâtre des opérations dans des

lieux fortifiés, ainsi que vos canons. L'échelle du jeu est telle qu'une moitié de la carte représente uniquement quelques centaines de mètres. Economisez les munitions et utilisez largement la fumée, elle réduit fortement l'efficacité des tirs ennemis et peut vous permettre de vous éclipser sans dommage après une embuscade. En plaçant vos pièces d'artillerie de manière de prendre les routes et les grand champs en enfilade, vous bénéficierez d'un premier tir souvent dévastateur.

Si les blindés ennemis sont libres de circuler sans risque, l'affrontement sera bref. Vous devez placer initialement vos Panzerschreck en léger retrait de manière à couvrir l'ensemble des accès aux positions que vous désirez défendre. Si l'ordre de bataille le permet, n'hésitez pas à former des duos mitrailleuse-Panzerschreck. En revanche, les canons américains ne sont pas très dangereux du fait de leur immobilité. Les obus et la fumée de mortier sauront neutraliser l'action de ceux qui s'avèrent incontournables. Détruisez de préférence les blindés, le moral des troupes américaine en souffre beaucoup.

A quelques exceptions près, comme Across the Aure 3, vous ne devez pas prendre l'offensive. Certes, une incursion à travers les lignes ennemies peut sembler une option intéressante, mais dans la plupart des cas, elle sera écrasée sans pitié par les Américains revenus de leur surprise après quelques tours.

Conseils de campagne

Les conseils qui suivent sont destinés aux joueurs qui affrontent l'ordinateur en mode campagne.

● La 29th Infantry Division

Après l'enfer des plages, la campagne normande semble un havre de paix. Mais, bien vite, la promenade de santé se transforme en chemin de croix, car chaque bosquet, chaque grange semble abriter des nids de mitrailleuses ou des tireurs isolés. Vos hommes sont fatigués et les renforts tardent à arriver mais le premier contact avec l'ennemi (**Off the beach**) n'est pas trop difficile à négocier. Familiarisez-vous avec les différents types de terrains et d'unités. Séparez votre infanterie en petits groupes capable de se couvrir mutuellement, Protégez vos blindés et utilisez-les avec vos mortiers (fumée puis obus) pour préparer vos assauts, en particulier sur les bâtiments importants comme l'église, le presbytère, le grenier et l'entrepôt (voir encadré).

Les problèmes commencent avec la traversée du pont (**Across the Aure**) car l'ennemi possède de l'artillerie. Vous devez détruire le 88 avant de risquer vos blindés sur la route qui mène au pont. Si vous avez des mortiers de 81, pilonnez le bunker. Lorsque vous êtes à cours de munitions, placez un char au nord et un au sud et faites les tirer alternativement pour les préserver. Si vous n'avez pas de mortiers lourds, les choses sont plus compliquées... Entourez le bunker de fumée et pilonnez le bâtiment au sud. Lorsque les unités ennemies se retirent des baraquements, placez de la fumée sur le pont et derrière le bunker puis montez à l'assaut avec l'infanterie.

Préparez-vous à des pertes conséquentes (une victoire mineure est une excellente performance). Attention, une mauvaise surprise vous attend dans le scénario 3. Votre adversaire a reçu des renforts et dispose de suffisamment de blindés pour vous mettre en déroute. Pour résister à cette contre-offensive allemande, il faut déployer l'ensemble des unités au sud du pont et concentrer le feu des tiers, les chars n'auront aucun mal à terminer le travail de préparation de la dernière ligne droite.

L'ultime affrontement est similaire au précédent scénario et ajoute les blindés à la menace allemande. Après un placement similaire, faites tirer l'infanterie située dans les bâtiments de bois en pilonnant les troupes ennemies avec vos mortiers. Vos M4A2 sont d'une efficacité terrifiante pour préparer les assauts d'infanterie... Si vous utilisez le terrain pour laisser vos blindés à couvert, la victoire vous attend.

● 352. ID allemande

Votre but est simple, ralentir l'ennemi. Pour cela, il faut le surprendre car il dispose d'une énorme supériorité numérique. Vos troupes expérimentées doivent être préservées à tout prix. N'espérez pas protéger vos hommes dans les bâtiments, ils seraient réduits en poussière par les mortiers et les chars américains. Placez plutôt votre infanterie derrière des murs ou dans des tranchées de manière à prendre l'ennemi en feu croisé. Votre plus gros atout réside dans les MG 42, qui peuvent causer des dégâts énormes à l'ennemi, blindés y compris.

Vous devez détruire les chars américains qui tenterons de traverser le pont (**Across the Aure**). Vous disposez d'un canon de 8.8 cm., une arme

La traversée du pont de l'Aure, défendu par un redoutable 88, est l'un des scénarios-clés de la campagne.

terriblement efficace. Ne le mettez pas dans le bunker (c'est trop évident), mais plutôt derrière le mur en bas et à droite de l'église pour prendre le pont en enfilade (sa portée est largement suffisante). De la même manière, évitez les baraquements, trop exposés, et placez vos unités dans la boulangerie pour détruire l'infanterie ennemie qui oserait tenter une traversée.

Enfin des renforts (scénario 3) ! Placez l'infanterie derrière les haies au sud et l'artillerie en dessous de l'armurerie. Ouvrez le feu à outrance sur les troupes américaines avec les canons, puis faites avancer l'infanterie pour mettre l'ennemi en déroute. Utilisez ensuite vos blindés pour terminer le travail. Dans le scénario 4, il faut attendre les Américains cachés puis ouvrir le feu quand ils sont à mi-chemin de vos positions.

Patience est le maître-mot de cette partie de chasse dans la campagne normande (**Hedgerows**). Dissimulez vos troupes et préparez des feux croisés dans les champs avec vos MG 42 et Panzerschreck. Placez les canons en batterie de manière à couvrir les routes sans trop les exposer, puis attendez les unités américaines. Ouvrez le feu quand elles sont largement à découvert pour unités antichars sur les blindés dès leur arrivée. En détruisant suffisamment de blindés, vous pouvez remporter une victoire majeure.

Le terrain à découvert sera votre perte dans cette suite de champs souvent clos (scénarios Hedgerows), en particulier si vous étalez vos troupes sur toute la carte. Au contraire, concentrez vos unités pour prendre des objectifs stratégiques importants. Préservez votre infanterie, et placer de préférence les blindés à l'abri d'une haie, ils ont un effet dévastateur avec l'appui des mortiers. Si vous disposez de plus de trois chars, vous pouvez tenter de prendre l'Allemand à revers en clouant ses unités avec un feu nourri.

Dans l'ensemble des affrontements qui suivent (**Purple Heart Draw**), concentrez vos troupes dans la moitié nord de la carte. Séparez vos chars en deux groupes (nord et centre) et avancez de manière à prendre les unités ennemies dans des feux croisés entre l'infanterie et chaque groupe de blindés, tout en les arrosant avec les mortiers. Dans les dernières batailles, occupez à tout prix les défenseurs de la grange avec un char dès le début, c'est mauvais pour le moral de l'ennemi...

Dans les premiers affrontements autour de la colline (**Hill 192**), ne placez pas vos unités dans les bâtiments, elles seraient une cible trop tentante pour l'ennemi. En toute logique, vos blindés font normalement la différence, mais il faut savoir éviter le champ d'action des canons antichar allemands (pilonnez-les avec vos mortiers après les avoir enfumés). Prenez les troupes ennemies en tenaille avec votre cavalerie, mais ne foncez pas tête baissée. Attention, dans le dernier scénario vous apercevrez peut-être votre premier Tiger.

Vous arrivez maintenant en ville (**Saint-Lô**). Dans le scénario 1, concentrez vos forces sur le point 1A et méfiez-vous du cimetière. Dès les premiers tirs, utilisez la mobilité de vos blindés ainsi que vos mortiers pour préparer l'arrivée de l'infanterie, qui n'est pas toujours nécessaire.

Le scénario 2 est un piège. Reculez toutes vos unités derrière la ligne de phase et concentrez le feu des mortiers et des blindés sur la demeure du maire et derrière l'étable. Les pertes ennemies devraient emporter la décision, sinon finissez avec l'infanterie.

Détruisez tous les blindés ennemis situés à l'ouest de la demeure du maire dès le début du scénario 3 et placez les sections d'infanterie antichar dans la maison de bois la plus à l'ouest avec une unité de soutien. Le reste de l'infanterie est situé aux alentours de l'église de Sainte-Croix. Après une fusillade intense, les forces allemandes devraient se retirer. Votre puissance de feu est à même de disposer des unités qui refuseraient de fuir.

La seule solution pour préserver votre infanterie dans le scénario 4 est d'utiliser vos blindés pour faire pencher la balance en votre faveur. Ils seront idéalement placés à l'est de la rivière, au sud de l'hôtel. Enfumez la mairie et les constructions voisines pour éviter les tirs de Panzerschreck sur la rivière. Après avoir traversé cette dernière, envoyez vos chars au nord et concentrer le feu sur les bâtiments enfumés. Quand les armes des unités ennemies se sont tus, faites passer l'infanterie et avancez avec précaution.

Dans le scénario 5, abandonnez tous les bâtiments proches de l'ennemi et placez l'infanterie en arrière du front. Dissimulez vos blindés derrière le bâtiments de bois à l'est de la sellerie. Après avoir mis cette dernière en ruines avec vos mor-

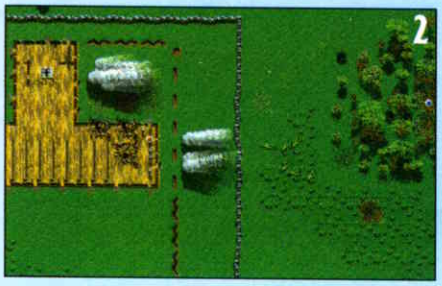
OFF THE BEACH 1 : LE PREMIER SCÉNARIO PAS-À-PAS

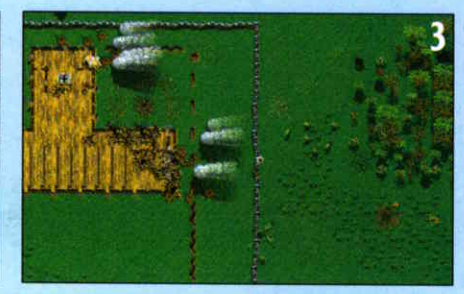
Vous venez d'installer *Close Combat* sur votre machine et elle ne cesse de vous infliger des pertes terribles... *VaeVictis* vous explique comment retourner la situation en votre faveur et vous fournis des conseils précieux pour toute la campagne (ces conseils sont destinés au camp **américain**).

Stratégie : occuper rapidement l'église au sud puis remonter sur le seul bâtiment de pierre (Gate House) tout en attaquant par l'est.

Déploiement (**1**) : deux unités d'infanterie dans les tranchées de la cabane (mitrailleuse si possible); une unité d'infanterie dans la cabane en bois; une unité de reconnaissance en tirailleurs dans le champ de blé au nord; les mortiers à l'extrémité-est du bois (à l'abri); deux ou trois unités d'infanterie dans le bois à l'est de l'église; les blindés à l'extrémité sud du bois (sud-est de l'église).

Déroulement : dans un premier temps, il faut fixer la défense adverse en simulant une attaque au nord, tout en pilonnant l'est de l'église avec les mortiers. Préparez une force d'assaut dans les bois à l'est et faites avancer les unités d'infanterie alternativement vers le mur d'enclos de l'église (**2**). Les chars restent à l'abri, au sud du bois, et placent de la fumée entre l'église et le mur.



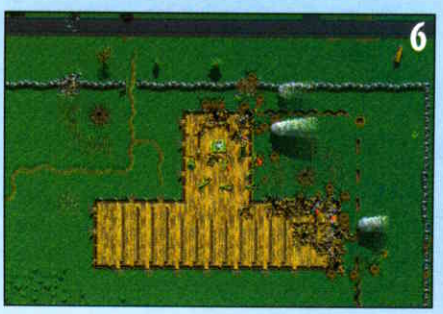


Dans un second temps, localisez les positions ennemies et ajustez le tir de vos mortiers sur les mitrailleuses. L'unité de reconnaissance placée au nord doit se dissimuler pour ne pas être détruite. L'infanterie dans la cabane tire sur l'église pour couvrir l'avance des unités sortant du bois. Déployez deux unités d'infanterie derrière le mur à l'est de l'église (**3**). Si l'ennemi occupe en force l'aile droite de l'église, faites tirer les blindés placés au sud du bois sous couvert des arbres et accentuez votre pilonnage avec les mortiers.

Lancez une unité d'infanterie à l'assaut et couvrez-la avec la seconde (**4**). Dès qu'elle a pénétré dans le bâtiment, renforcez-la immédiatement. L'ennemi est encore présent au nord de l'église. Vous pouvez approcher vos blindés dans le bois à la hauteur de l'église pour qu'ils arrosent les derniers défenseurs allemands.

Terminez l'assaut avec l'unité fraîche (**5**) et savourez promptement la victoire, elle est de courte durée. Des troupes allemandes risquent de faucher vos hommes à l'intérieur de l'église

Réorganisez immédiatement vos troupe pour le nouvel objectif : le bâtiment de pierre au centre (**6**). Réduisez-le en miettes sans prendre de risque, cela devrait être suffisant pour vous faire passer directement au scénario Off the beach 3 en augmentant l'avance américaine de 12 heures. ❐



maximiser les pertes. Enfin, évitez, une fois de plus, les bâtiments qui ont la fâcheuse tendance d'attirer le feu des mortiers.

La combinaison des armes peut constituer la solution pour infliger d'énormes pertes à l'ennemi (**Purple Heart Draw**), mais vous devez prendre garde de ne pas user prématurément la puissance de vos troupes, les mortiers américains étant dévastateurs. Evitez à tout prix de les placer dans des endroits trop évidents. Dissimulez vos chars pendant que les Panzerschreck font des ravages dans les blindés adverses puis passez à l'attaque.

Compte-tenu de la supériorité américaine, il serait vain de vouloir défendre l'ensemble des positions de départ dans **Hill 192**. Evitez encore les bâtiments — surtout ceux en bois — et dissimulez-vous derrière les murs et les haies. Vos mortiers peuvent briser l'avance ennemie. Laissez vos blindés à l'arrière pour retarder le début des tirs américains. Si vous disposez par chance d'un Tiger dans le dernier scénario, placez toutes vos troupes à l'extérieur et chez le marchand de vin... Cette fois, ils peuvent venir !

Enfin, malgré les efforts consentis par vos troupes, vous devez vous résoudre à défendre la ville (**Saint-Lô**). Chaque bâtiment peut devenir une forteresse qui stoppera l'ennemi, mais vous devez toujours penser à préserver vos unités en jouant sur leur mobilité. Dans le scénario 1, placer un char derrière le mur à l'est de l'écurie avec de l'infanterie (une MG si possible). Déployez un autre char sur la ligne de phase 1A et le canon en ville, pour prendre la route en enfilade. Le reste de vos troupes doit rester à l'abri des bâtiments fortifiés au nord-ouest. Malheur aux troupes américaines qui tenteraient d'atteindre la demeure du maire. Visez les blindés dès que possible, sans eux l'adversaire devra arrêter son offensive.

Retirez-vous ensuite dans la ville (scénario 2 et 3). Un char et un canon devraient suffire pour couvrir la route. Laissez les blindés ennemis approcher et détruisez-les rapidement tout en fauchant l'infanterie avec vos MG 42. Dans le dernier affrontement, disséminez votre infanterie dans les bâtiments. L'hôtel est un objectif américain évident dans le scénario 4. Placez quelques unités d'infanterie dont une MG 42 à l'intérieur, mais à l'extrémité ouest (surprise !). Les troupes blindées seront idéalement positionnées à l'abri du mur à l'ouest et le reste de l'infanterie dans la sellerie. Laissez ensuite les troupes ennemies entrer dans les bâtiments et faites feu.

Si l'affrontement précédent est sanglant, que dire de celui qui s'annonce (scénario 5). Déployez les blindés entre la sellerie et la mairie, mais laissez une MG 42 dans le premier bâtiment, histoire de réserver une mauvaise surprise à l'infanterie ennemie. Evitez à tout prix l'est de la sellerie, c'est une position trop évidente. Après des pertes impressionnantes l'ennemi devrait baisser les bras et vous laissez un répit avant l'assaut final.

Concentrez-vous sur la défense de la partie sud-est de la carte. Laissez néanmoins quelques unités d'infanterie dans des bâtiments pour tendre des embuscades aux troupes ennemies (une ou deux mitrailleuses). Déployez vos troupes dans le bâtiment de manière à laisser le plus grand champ d'action possible à vos canons. L'ennemi dispose de nombreux chars qu'il vous faut détruire le plus rapidement possible.

Ainsi armé, vous devriez pouvoir montrer à l'ordinateur de quel bois se chauffent les lecteurs de *VaeVictis*. Surtout, n'oubliez pas le principal, amusez-vous et... en route vers Saint-Lô ! ❐

SCENARIO ASL/VV 10

TROP PEU, TROP TÔT

GAFSA, TUNISIE, le 21 novembre 1942

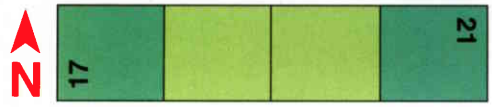
Le 8 novembre 1942, les Anglo-américains débarquent au Maroc et en Algérie, où les forces françaises opposent une résistance souvent déterminée. Le lendemain, le ralliement très opportuniste de l'amiral Darlan fait basculer une bonne partie de l'Afrique du Nord dans le camp des Alliés. Or, Pétain désavoue Darlan, appelle à la continuation de la lutte et se plie aux exigences des Allemands. Ces derniers obtiennent l'utilisation des ports et des aérodromes de Tunisie et envoient des troupes. Une partie des unités du Commandement supérieur des troupes de Tunisie se laisse ainsi désarmer mais d'autres se replient vers l'ouest afin de rejoindre les Alliés qui avancent depuis l'Algérie. Par ailleurs, dans le sud tunisien, les Allemands veulent protéger les arrières de Rommel qui retraite depuis la Tripolitaine. Ils cherchent par conséquent à contrôler les cols de la dorsale orientale et les villes à la frontière algérienne. Les Français qui leur font face veulent bien sûr l'empêcher. Les quelques troupes du secteur prennent contact avec les premiers éléments américains venus d'Algérie, des parachutistes et des Tank-destroyers. Le 21 novembre vers 10 heures, les cavaliers du 3e RCa apprennent qu'une section motocycliste allemande vient d'occuper la ville de Gafsa, à une cinquantaine de kilomètres de la frontière algérienne. Le général Welvert envoie aussitôt sur place un escadron de chasseurs d'Afrique, avec l'ordre de reprendre la ville.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur français doit contrôler ≥ 20 Building Locations sur la carte 21, en infligeant au moins autant de CVP qu'il en a subi. Les AFV comptent seulement pour la moitié de leur CVP (FRU) dans ce calcul.

PLACEMENT DES CARTES

Seules les rangées R à GG sont jouables



BALANCE

- Remplacer le Leader 9-1 français par un 9-2.
- Remplacer 3 x 4[1]-6-7 du groupe sur 21R par 3 x 5[2]-4-8.

Les Allemands se placent en premier	1	2	3	4	5	6	FIN
Les Français se déplacent en premier							

Eléments du Kampfgruppe von Gladow [ELR : 4] se placent comme indiqué (SAN : 3).
Se placent entre CC et EE inclus sur la carte 21.

3 8

Se placent sur la rangée 21R dans les Building Locations :

9

Eléments du 1er escadron mixte du 3e régiment de chasseurs d'Afrique [ELR : 3] se placent sur la carte 17 (SAN : 2) :

6 2 2

Eléments du 15e régiment de tirailleurs sénégalais entrent au tour 1 par le bord ouest :

6

Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Modérées*, sans vent au début. Le *Kindling* est interdit.
2. Tous les bâtiment sont considérés comme des *Single Story Rowhouses* (B23.71)
3. Tous les bois sont des *Vergers* (B14.).
4. Les équipages d'AMD ne peuvent abandonner volontairement leur véhicule.

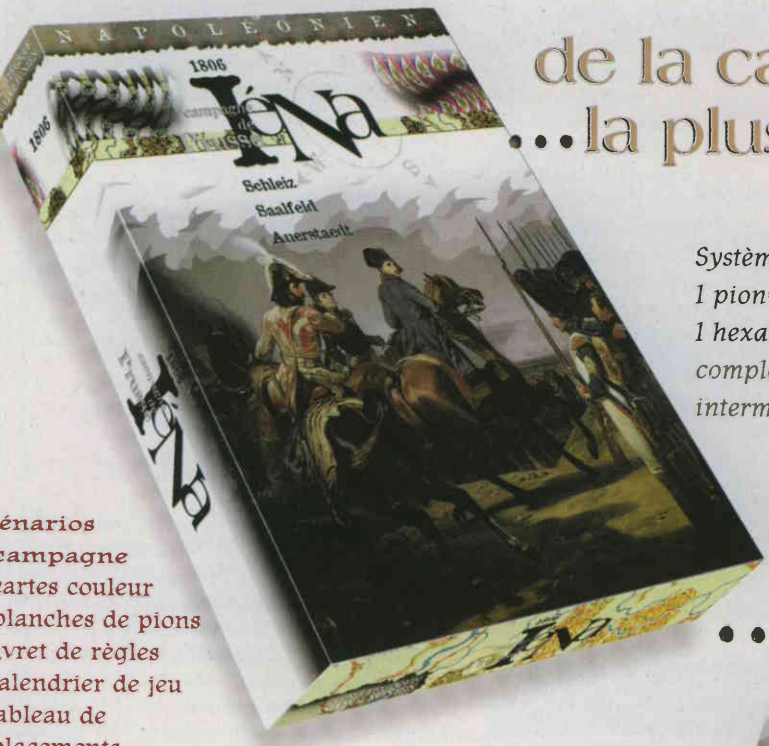
EPILOGUE

Vers 18 heures, les AMD appuient de leur feu les motocyclistes du 1er escadron qui prennent pied dans les premières mechtas. Toutefois, il apparaît vite que l'adversaire est plus puissant que prévu. Il s'agit en fait d'une compagnie d'infanterie renforcée qui contre-attaque vigoureusement. Trop peu nombreux et trop mal armés, les cavaliers doivent se replier. Deux sections de tirailleurs envoyées en renfort arrivent trop tard pour intervenir. Le lendemain matin, deux compagnies de paras et des blindés américains attaquent la ville avec l'appui de l'aviation. Les Allemands décrochent et le 3e RCA peut entrer en vainqueur dans Gafsa.

avec le même système de règles

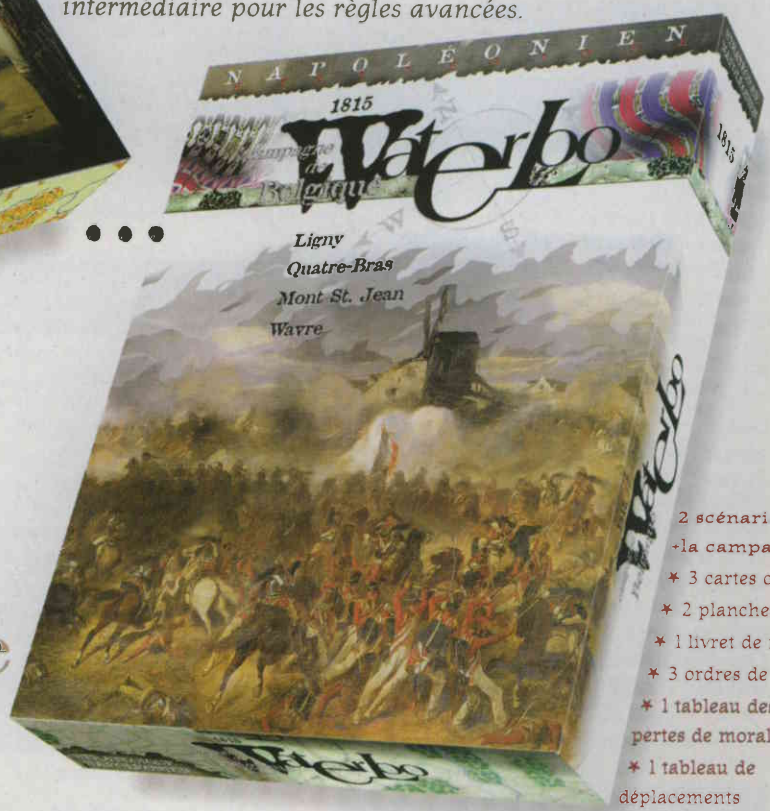
de la campagne ...la plus Triomphale...

Système opérationnel
1 pion=1 régiment
1 hexagone=environ 1 km
complexité : simple pour les règles de base, intermédiaire pour les règles avancées.



énarios
campagne
cartes couleur
planches de pions
ivret de règles
alendrier de jeu
ableau de
placements
rs-carte
able de combat

...



...à la défaite Ultime

2 scénarios
+la campagne
* 3 cartes couleur
* 2 planches de pions
* 1 livret de règles
* 3 ordres de bataille
* 1 tableau des pertes de moral
* 1 tableau de déplacements hors-carte
* 1 table de combat

TILSIT ÉDITIONS

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-

par correspondance en retournant ce bon de com-
de dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route
ersailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre règle-
t par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ

NOM PRÉNOM

ADRESSE

CP VILLE

COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) de IÉNA 1806 au prix unitaire de 290F + 30F de frais de port et d'emballage

☐ exemplaire(s) de WATERLOO 1815 au prix unitaire de 290F + 30F de frais de port et d'emballag

Index des articles parus 1-14

ART DE LA GUERRE

Articles	Numéros
La Haute Antiquité	14
Les hoplites grecs	13
L'armée romaine en Afrique	6
La puissance militaire de Byzance	4
La France des âges sombres, de Clovis à Charlemagne	8
L'armée mongole du XIIIe siècle	12
La révolution militaire de la Renaissance	2
Les armées de la guerre de Trente ans	10
L'art de la guerre au siècle des Lumières	5
Le génie militaire de Napoléon	1
Napoléon et le guêpier espagnol	11
1846, la guerre américano-mexicaine	7
La guerre de Sécession, premier conflit moderne	7
1870, autopsie d'une défaite	13
La vision française de la guerre des chars	6
Hiver 1941, le tournant de la bataille de Moscou	3
L'arme parachutiste pendant la 2e GM	12
La stratégie militaire américaine au Viet-Nam	9

JEUX EN ENCART

Bélisaire (jeu stratégique sur la reconquête de l'Italie par Byzance, VIe siècle)	5
Soissons 486 et Poitiers 732 (système antique-médiéval Champs de bataille)	9
Marignan 1515	3
Rocroi 1643	11
Fontenoy 1745	6
Austerlitz 1805	2
Vitoria 1813	12
Gettysburg 1863 (jeu opérationnel sur la campagne de Gettysburg)	8
La campagne de la Loire, 1870	14
Abbeville 1940	7
Moscou 1941 (opération Typhon)	4
Tunisie 1943 (jeu opérationnel sur la campagne de Tunisie)	1
Arnhem 1944 (jeu opérationnel sur l'opération Market-Garden)	13
Opération Apocalypse (jeu en solitaire Viet-nam 1968)	10

***Note** : chaque jeu est accompagné d'un article historique*

PRECISIONS ET ERRATAS

Bélisaire	9
Champs de bataille	10 et 11
Rocroi 1643	12
Fontenoy 1745	7
Austerlitz 1805	4
Vitoria 1813	13 et 14
Gettysburg 1863	9
Abbeville 1940	8
Moscou 1941	5
Tunisie 1943	2
Arnhem 1944	14
Opération Apocalypse	10

ANALYSES JEUX SUR CARTES

Across Five Aprils (VG)	10
Advanced Squad Leader (AH)	1
A Famous Victory (MiH)	7
Age of Renaissance (AH)	14
Ambush (VG)	13
Autumn of Glory (CoA)	3
Black Wednesday (Gam)	8
1807 (CoA)	5
El Grande (HiG)	12
Friedland (Games USA)	9
Gettysburg (GMT)	7
Hannibal (AH)	12
History of the World (AH)	1
Landships (CoA)	13
Los Arapiles 1812 (Simtac)	4
Lost Victory (GMT)	2
Nach Frankeich (GMT)	6
Operation Mercury (GMT)	4
Prusse 1806 (analyse verticale)	13
Rossyia 1917 (Azure Wish)	6
Samourai (GMT)	11
Speed of Heat (CoA)	5
SPQR (GMT)	1
Tactical combat Serie (Gam)	2
Waterloo (jeux divers)	10
Waterloo et Iéna (CoA-Tilsit)	14
We the People (AH)	8
World in Flames (ADG)	3
Zorndorf, 1758 (CoA)	1

QUE CHOISIR JEUX SUR CARTE

Combat tactique moderne	14
Salvo (3W), the Fleet serie (VG)	3
Série Civil War Campaign (AH)	11
Série 2e GM à zones (AH)	8
Série Europa (GDW)	6
Série Moyen-Age (3W)	4
Série Operational Combat (Gam)	12
Up Front (AH), Modern Naval Battles (3W), Rise of the Luftwaffe (GMT)	2
Waterloo (GMT), Austerlitz (Gam), Wavre (CoA)	1

NOUVEAUTES JEUX SUR CARTE

Aachen (Cosi-PWG)	2
A Bold Stroke (Spearhead)	8
Achtung Spitfire (CoA)	3
A Famous Victory (MiH)	2
Age of Renaissance (AH)	12
Alexandria 1801 (Simtac)	10
April's Harvest (Gam)	3
Arsouf (Délires)	11
Battle for Germany (DG-SPI)	1
Barbarians (3W)	2
Black Wednesday (Gam)	5
Bloodiest day (Spearhead)	5
Blood on the Snow (Avalanche)	7
Blue & Gray (DG-SPI)	5
Bodyguard Overlord (Spearhead)	3
Borodino 41 (CoA)	3
Britain Stands Alone (GMT)	2
Champion Hill (Gam)	8
Chinese Civil War (3W)	2
Consuls (GMT-Oriflam)	10
Crisis : Sinaï 1973 (GMT)	4
Days of Decision II (ADG)	6
Decision in France (Rhino)	1
1807, The Eagles turn East (CoA)	2
Dresden 1813 (New England)	6
Duell bei Charkow (Cosi-PWG)	3
Eighth Air Force (GMT)	5
Eléphants de guerre (GMT-Oriflam)	4
Emperor's First Battles (DG)	7
Empire of the Rising Sun (AH)	5
Fields of Glory (MiH)	11
For Whom the Bell Tolls (GRD)	5
Friedland (games USA)	6
GD'41 (Gam)	13
Geronimo (AH)	5
Glory (GMT)	9 et 10
Great Battles of Alexander (GMT)	2
Hannibal (AH)	9
Hohenlinden (Délires)	7
Hube's Pocket (Gam)	11
Hunters from the Sky (Gam)	1
Iéna (CoA-Tilsit)	13
In their Quiet Fields II (Gam)	2
Invasion Norway (GMT)	
Jena ! (CoA)	11
Kampfgruppe Peiper II (AH)	9
Krieg (DG)	11
La bataille de Corunna (CoA)	6
La bataille de Friedland (Azure Wish)	13
La Révolution française (Azure Wish)	6
Leros (Gam)	7
Leyte 1944 (Avalanche)	3
London's Burning (AH)	8
Lords of the Sierra Madre (DG)	8
Marengo (Gam)	6
Maharadjah (AH-Descartes)	10
Méditerranée (Descartes)	12
Napoleon at Leipzig (CoA)	9
Over the Reich (CoA)	1
Piercing the Reich (MiH)	5
Rebel & Redcoats II (DG)	3
Sagunto (Simtac-Oriflam)	13
Ships in Flames (ADG)	
Six against Rome (3W)	1
Solitaire ASL (AH)	4
Spires of the Kremlin (3W)	8
Spitfire (3W)	8
Tahiti (3W)	2
The Alamo (DG-SPI)	4
The Army of the Heartland (CoA)	10
The Battle for North Africa (GMT)	14
The Great War at Sea (Avalanche)	10
The King's War (CoA)	7
The Legend Begins (Terran)	4
The '45 (DG)	7
The Three Days of Gettysburg (GMT)	5
Thirty Years War Quad (DG-SPI)	7
Tunisia (Gam)	5
Typhoon (GMT)	5
Waterloo 1815 (CoA-Tilsit)	12
World in Flames Deluxe (ADG)	12
World War I (DG-SPI)	1
Yom Kippour (Oriflam)	7
Yom Kippur (Gam)	3
Zorndorf (CoA)	8

NOUVEAUTES JEUX DE CARTES

Dixie - Bull Run (Columbia) 1
Dixie - Shiloh (Columbia) 4
Dixie - Gettysburg (Columbia) 10
Eagles (Columbia) 7
Echelons (Medallion) 3
Fox One (OSS) 13
Opération Blast (Blue Brain) 3 et 4
Tank Commander (MiH) 11
The Last Crusade (PEG) 6

SCENARIOS JEUX SUR CARTES

Délium, 424 av. J.-C. (GBoA) ▲● 13
Mantinée I, 418 av. J.-C. (GBoA) ▲● 13
Mantinée II, 3623 av. J.-C. (CdB) ▲● 13
Bénévent, 275 av. J.-C. (SPQR) 1
La révolte de Tacfarinas, 17 (Caesar) ▲● 6
Les champs catalauniques, 451 (CdB) ▲ 12
Daras, 530 (CdB) ▲ 10
Casilinum, 554 (CdB) ▲ 10
Manzikert, 1071 (Croisades) 7
Un pont trop loin, 1945 (Last Crusade) 9

SCENARIOS ASL

No han pasado !, Espagne 37 13
La mort du dragon, France 40, 11
Les chasses d'Hugo, URSS 42 9
Trop peu, trop tôt, Tunisie 42 14
Le pont du 3 Commando, Sicile 43 2
Les chariots de feu, Italie 43 13
Ceux du bataillon Foch, Slovaquie 44 1
Les jeux sont faits, Normandie 44 10
A l'assaut de Gambsheim, Alsace 45 5
Le courage des Mahrattes, Italie 45 12

REGLES FIGURINE

Thalassa (combat naval antique) 11
En garde ! (duels de mousquetaires) 7
Au nom de la loi (règles Western) 11
Billy Yank (guerre de Sécession) 12
Képis Rouges (1870-1871) 5
Los Gringos (extension KR) 7
Orages d'acier (1914-1918) 2
Extension blindés OA 4
Les Ailes de la Gloire (adaptation) 3
Section d'assaut (2e GM) 10
Extension artillerie SA 11
Extension blindés SA 13
Le grand cirque 14

ANALYSES REGLES FIGURINES

Combat naval guerre de Sécession 4
Command Decision II (GDW) 5
De Bellis Multitudinis (WRG) 1
De Bellis Renationis (WRG) 9
Legacy of Glory (Glory Games) 6
Chef de bataillon (S. Bowden & J. Getz) 5

PRESENTATION REGLES FIGURINE

De Bellis Antiquitatis (WRG) 1 et 3
DBM en VF 8
DBM 1.2 (WRG) 5
DBM 2000 12
DBR (WRG) 5
DBR Army lists, book 2,3 12 et 14
Duel moderne (M. Gauthey) 10 et 12
Fire & Fury, Great Eastern Battles 12
From Golan to Sinai (CoA) 2
From Valmy to Waterloo (CoA) 6
Général de brigade (D. Brown) 11
Harpoon 4 13
Legacy of Glory (Glory Game) 11
No Sailor but a Fool (CoA) 11
Premier Empire (FFJH) 5
Principles of War 11
Rommel's Battles (CoA) 9
Shako (A. Conliffe) 12
Spearhead (A. Conliffe) 13
The Rising Sun (CoA) 1
Volley & Bayonets (GDW) 2
Warpaint (Emperor's Press) 14
Sons of the Desert (Emperor's Press) 14
Katana (Emperor's Press) 14
Habitants & Highlanders (CWG) 14
Napoleon's War (Tabletop Games) 14

SCENARIOS FIGURINES

La Trébie, 218 avant J.-C. (DBM) ● 4
Guerres puniques (Thalassa) ▲ 11
Vae Victis, 100 avant J.-C. (DBM) 1
La révolte de Tacfarinas, 17 (DBM) ● 6
Les Vikings attaquent, 850 (DBM) 8
Liegnitz, 1241 (DBM) ● 12
Morat, 1476 (DBM) ● 13
Dreux, 1562 (DBR) ● 9
Un pour tous... (En garde !) 7
Culloden, 1746 (Age of Reason) ● 9
Sainte-Foy, 1760 (Age of Reason) ● 2
Polotsk, 1812 (Empire V) ● 10
Wachau,1813 ● 3
Toulouse, 1814 (1er Empire) ● 8
Palo Alto, 1846 (Los Gringos) ▲ 7
Resaca de la Palma, 1846 (Los Gringos) 11
Gaine's Mill, 1862 (Fire & Fury) ● 1
Burnside Bridge, 1862 (Billy yank) ▲ 12
Wissembourg, 1870 (Képis Rouges) ▲ 8
Une banque de trop (Au nom de la loi) 11
Aux portes de l'enfer, 1917 (OA et Ailes de la Gloire) 3
La grande bataille, 1918 (OA) 12
Le casino d'Ouistreham, 1944 (SA) ▲ 10
Putot-en-Bessin, 1944 (SA) ▲ 11
Sur la route de Minsk, 1944 (SA) ▲ 13
Gambsheim, 1945 (Command Dec.) 5

DRAPEAUX

Bourgogne, 1460-1477 13
Renaissance, guerres d'Italie 4
Lansquenets du XVIe siècle 9
Guerre du Canada XVIIIe siècle 2
Prusse et Saxe 1806 14
Infanterie britannique 1812 6
Empire 1813 3
Empire 1814 8
Guerre américano-mexicaine 1846-47 7
Guerre de Sécession 1
Infanterie française 1870 5

ANALYSES INFORMATIQUES

Age of Rifles (SSI), 11
Battleground Ardennes (TalonSoft) 8
Close Combat (Microsoft) 10 et 14
Steel Panthers I, le Pacifique (SSI) 9
Steel Panthers II (SSI) 11

PRESENTATIONS INFORMATIQUES

Advanced Civilization (AH) 12
Age of Sail (TalonSoft) 13
Allied General (SSI) 7
American Civil War (Interactive Magic) 10
Battleground Ardennes (TalonSoft) 7
Battleground Gettysburg (TalonSoft), 8
Battleground Shiloh (TalonSoft) 11
Caesar II (Sierra) 7
Civil War (Empire) 4
Civil War General (Sierra) 10
Conquest of the N. W. Deluxe (Interplay) 14
Empire II 5
Fifth Fleet (AH) 4
Flight Commander (AH) 2
La bataille de Stalingrad (AH- Alcyd) 14
Over the Reich (AH) 13
Panzer General (SSI) 3
Perfect General 5
Steel Panthers I (SSI) 6
Tac Ops (Arsenal publishing) 3
Third Reich (AH) 12
Wooden Ships & Iron men (AH) 1

EXTENSIONS ET DIVERS

Furor Gothicus, Bélisaire en DBA-DBM 6
Listes d'armée (CdB) 10, 12 et 14
Plan de bataille (conseils pour CdB) 12
Le maniement des figurines (conseils) 9
Croisades (Eurogames), l'armée du Basileus 7
Retour à Austerlitz 4
Tunisie 43 en compétition 2
La croisade s'amuse (règles pour The Last Crusade) 9
La peinture des figurines de 15 mm 9
Le soclage des figurines 14

● : le scénario est accompagné d'un article historique.

▲ : la planche de pions comprend des pions ou cartes pour jouer le scénario.

Nos prochains jeux sur carte

— **Champs de bataille II** (Kadesh)
— **En pointe toujours (Indochine** 50- 54)
— **les Croisades**
— **Rivoli, 1797**
— **La Meuse, 1940**
— **la guerre d'Indépendance américaine**

Ce programme, donné sous toute réserve, est susceptible de changer en fonction de l'avancement des différents jeux.

LA GU
LA HA

L'A guerre apparaît dans l'histoire dès la formation des premières civilisations, plus de 3 000 ans avant Jésus-Christ dans les grandes plaines alluviales de Mésopotamie et d'Egypte. Si les armées sont alors essentiellement composées d'infanterie, la Haute Antiquité est marquée par l'emploi des chars de guerre. Cette période s'achève avec la révolution militaire de la cavalerie et la chute de l'Assyrie.

Par Dominique SANCHES

C'est sur les bords du Tigre et de l'Euphrate, ainsi que du Nil, que les nécessités de l'irrigation forcent les hommes à s'organiser en sociétés hiérarchisées. Les surplus agricoles permettent de développer le commerce, et d'entretenir des classes non-productives comme les prêtres et les soldats. Cette concentration de richesses attire bien sûr la convoitise des peuples voisins et demande des moyens de défense communautaires adéquats.

A partir de 3100 av. J.-C., les cités-états de Sumer sont en guerre entre elles et contre les pillards venus des collines bordant la plaine de Mésopotamie. Au même moment, le roi Narmer unifie par la force la Haute et la Basse-Egypte, posant les bases d'une civilisation qui durera 3000 ans.

L'AGE DU BRONZE : L'EGYPTE

Grâce à sa position géographique privilégiée, l'Egypte reste en périphérie des grandes migrations barbares qui traversent l'Asie. Encaissée dans une étroite vallée fluviale, elle est isolée des peuples voisins par des frontières naturelles difficilement franchissables : désert du Sahara, plateau aride du Sinaï, mer Méditerranée et cataractes du Nil. Cela lui permettra de garder son indépendance même pendant certaines périodes de décadence. Les pharaons d'Egypte adoptent donc dès le début une stratégie défensive, liée au caractère très spécifique de la civilisation égyptienne, entièrement dépendante du Nil et de ses crues.

La défense de la vallée du Nil

Pendant l'Ancien Empire (2780-2280 [1]), le style de l'art militaire égyptien s'affirme : stratégie défensive basée sur des fortifications et des expéditions préventives en Nubie et en Palestine, et retard technologique au niveau de l'armement. L'armée est employée à des tâches aussi diverses que la police intérieure, la protection d'expéditions commerciales et les grands travaux.

Au Moyen-Empire (2060-1785), l'émergence des Hourrites et de Babylone fait monter la tension pour le contrôle de la Syrie-Palestine, zone tampon entre ces Etats et l'Egypte. La 12e dynastie (1991-1785) doit s'impliquer davantage dans les relations internationales, ce qui se traduit par l'envoi régulier d'émissaires dans les cités-états de Syrie et l'intensification du commerce. L'Egypte fait encore plus confiance à la diplomatie qu'à la guerre. Elle se contente de renforcer ses défenses : Amenemhat Ier (1991-1962) crée ce qu'on appelle les « murs du Prince », une suite de forts installés au débouché de l'ouadi Toumilât vers le nord. Au sud, au moins quatorze forteresses sont construites entre la 1re et la 2e cataracte du Nil, reliées par des petits postes fortifiés situés sur des points dominants des plateaux longeant le fleuve. Elles permettent de contrôler le Nil et ses approches par le désert, et d'assurer le monopole d'état du commerce avec l'Afrique noire. Comme l'Egypte n'a pas à affronter directement des invasions extérieures, l'art de la guerre reste rétrograde : des armes en cuivre, et même en silex, sont encore utilisées en plein âge du bronze.

L'Egypte va prendre conscience de façon brutale de son retard militaire : vers 1670, le nord du pays est occupé par les Hyksos, ensemble de peuplades d'origine sémite et hourrite. Ils utilisent le char de guerre et l'arc composite, ce qui leur assure la supériorité sur les armées de fantassins du Moyen-Empire. Grâce à eux, l'Egypte adopte un style militaire plus mature et plus agressif.

L'armement des Hyksos est assimilé et, après l'expulsion de ces derniers, le Nouvel Empire (1552-1070) lance des offensives vers la Syrie et la Nubie. Sous Thoutmosis III, les armées égyptiennes mènent campagne jusqu'à la quatrième cataracte du Nil et à l'Euphrate. Face à la menace du Mitanni et des Hittites, l'Egypte se militarise et maintient en service une armée de métier mobile.

Parallèlement à ce renouveau militaire, une diplomatie plus cohérente apparaît. Des traités de vassalité sont passés avec les divers petits Etats de Syrie-Palestine, dont les fils des familles princières sont éduqués à la cour du pharaon. Trois gouverneurs égyptiens sont installés pour régler les différends entre princes vassaux et peuvent compter sur l'appui de garnisons. L'Egypte se crée ainsi un glacis d'Etats permettant de neutraliser les invasions à distance.

Les migrations des Peuples de la Mer, venus des côtes d'Anatolie et des îles égéennes, mettent en péril la frontière maritime. Pour les neutraliser, Ramsès II (1290-1224) fait construire un cordon de forteresses le long de la côte dans le delta du Nil. En Nubie, le contrôle est si bien établi que les forts de la 12e dynastie se transforment en villes plutôt qu'en garnison.

L'organisation de l'armée

Maître suprême de l'Etat, le pharaon assure aussi en personne le commandement de l'armée. Cette personnalisation du pouvoir fait que le dynamisme du pays est entièrement lié aux capacités intellectuelles et physiques du souverain. Cela présente un danger évident en cas de faiblesse de celui-ci : Akhenaton (1377-1358), complètement absorbé par ses projets de réforme religieuse, laissera l'empire s'effriter. En campagne, le pharaon réunit ses généraux, qui sont souvent des membres de la famille royale, en conseil de guerre pour prendre leur avis sur les grandes décisions.

Pendant l'Ancien Empire, il n'existe pas d'armée permanente, sauf la garde royale. Le gros des unités est levé en cas de besoin dans chaque *nome* (province égyptienne), et sert plus au commerce et aux corvées qu'à la guerre. Les nomarques profiteront de la faiblesse du pouvoir central et de la dispersion des troupes pour

1. Pour le reste de l'article, toutes les dates données sont antérieures à Jésus-Christ.

ERRE DANS UTE ANTIQUITE

se créer des armées privées pendant la Première période intermédiaire (2280-2060).

Les premières campagnes du Moyen Empire en Nubie sont encore effectuées à l'aide des troupes provinciales, mais sous Sésostris III (1878-1841), elles sont dissoutes et le pouvoir des nomarques est abaissé. Afin de permettre la création de garnisons dans les forteresses nubiennes, une armée royale permanente est créée par conscription et volontariat. La bureaucratie militaire se développe, profitant de l'expérience des scribes civils qui régissent la vie de l'Egypte depuis déjà longtemps.

Au Nouvel Empire (1552-1070), les effectifs des armées augmentent. Les deux corps d'armée placés traditionnellement en Haute et Basse-Egypte sont remplacés par trois, puis quatre corps. Ils portent le nom du dieu associé au *nome* où ils sont stationnés : Amon pour la région de Thèbes, Rê pour Héliopolis, Ptah pour Memphis et Seth pour Pi-Ramsès. On peut remarquer que trois sur quatre sont près de la frontière nord. Ces corps sont autonomes, disposant chacun d'unités d'infanterie et de charrerie. Il n'existe pas de marine de guerre, ce sont les unités terrestres qui servent en cas de besoin sur des navires utilisés normalement pour le commerce.

L'unité tactique de base comprend 50 fantassins. Regroupées par cinq, elles forment une compagnie, ou « Sa », dont l'état-major est constitué de deux officiers et d'un scribe; elle dispose d'une enseigne propre et porte un nom panégyrique comme « Puissant est le bras de Ramsès » ou encore « Aménophis illumine comme le disque solaire ». Il n'y a pas de trace d'unités de taille fixe supérieure à la compagnie. Les soldats sont entraînés dans des camps où la discipline est rude, les châtiments physiques étant monnaie courante. La misère de la fonction de soldat est d'ailleurs un sujet de satire pour les scribes civils. Pourtant, la carrière militaire comporte des avantages non négligeables qui permettent au soldat de mener une vie aisée en temps de paix : butin, avancement, récompenses sous forme de terres ou de bijoux. La XX^{e} dynastie voit l'apparition des *machimoi* : il s'agit de soldats qui en échange du service militaire héréditaire reçoivent une terre cultivable affranchie d'impôt. Cela coûte moins à l'Etat et permet d'occuper le militaire en temps de paix.

Malgré l'introduction du char de guerre, la tactique reste surtout basée sur les formations serrées de lanciers et d'archers. Les chars couvrent l'avance de l'infanterie : ils harcèlent les fantassins ennemis pour les désorganiser avant le choc,

Si la guerre naît avec les premières civilisations, la propagande — ou plutôt l'art de magnifier les exploits guerriers — naît avec la guerre ! Ici, Ramsès II triomphe des Asiatiques sous la bienveillance du dieu Amon. Cette illustration est une copie d'un bas-relief du temple d'Abou Simbel, exécutée sous la direction de Champollion, le génial « découvreur » des hiéroglyphes.
J.-L. Charmet/Explorer

Infographie Nicolas Stratigos © Vae Victis, Histoire & Collections 1997

et protègent leur infanterie de la charrerie adverse. Leur légèreté leur interdit la charge frontale, mais leur vitesse leur permet de poursuivre efficacement un ennemi en déroute.

Les mercenaires

En plus des troupes autochtones, les Egyptiens recrutent aussi des mercenaires de diverses races, soit en les incorporant dans les unités égyptiennes, soit en unités à part avec leur armement propre et des officiers égyptiens. Ce sont parfois les meilleurs éléments de l'armée ennemie vaincue qui sont ainsi assimilés. Les plus employés sont les Nubiens, les Medjaï, groupe de nomades du désert de l'est de la Nubie, sont traditionnellement utilisés comme police du désert à la frontière sud. Ramsès II crée dans sa garde une unité de Shardanes, peuple de la mer qu'il a vaincu lors d'une bataille navale. Vers la fin de la XXe dynastie, des colonies de mercenaires libyens sont installées dans la Basse-Egypte, à l'imitation des machimoi. Ils profiteront de la décadence des derniers pharaons de cette dynastie pour s'emparer du trône.

Après des périodes troubles où l'Egypte est successivement dominée par les Libyens, les Koushites et les Assyriens, elle retrouve son indépendance sous la XXVIe dynastie (672-525). Les machimoi ont baissé en qualité, étant devenus plus laboureurs que soldats. C'est pourquoi l'essentiel de l'armée permanente est désormais composé de mercenaires de races très diverses, où Ioniens, Cariens, Sémites, Libyens, Rhodiens, Crétois et Koushites se côtoient. Néchao I (672-664) décide de faire de l'Egypte une grande puissance navale : il achète de nombreuses trières grecques et phéniciennes avec leurs équipages. Les mercenaires ioniens et cariens sont parfois payés en terres et s'installent dans le delta du Nil. En se sédentarisant ainsi, ils perdent leur aspect de mercenaire pour se rapprocher du machimoi. Lors des guerres contre les Perses, des « condottiere » du monde antique dirigent les armées égyptiennes : le général athénien Chabrias, ainsi que le roi de Sparte Agésilas offrent ainsi leurs services à l'Egypte. La tactique perd son caractère local et fait désormais appel aux phalanges d'hoplites, à l'imitation de la Grèce.

Les civilisations de l'âge du bronze telle que l'Egypte restent confrontées à un problème important : la rareté des gisements d'étain, minerai dont l'alliage avec le cuivre donne le bronze. De plus, le bronze est trop cassant pour fournir des outils et des armes de bonne qualité. L'homme apprend alors à utiliser un autre métal plus répandu géographiquement : le fer. Les premiers forgerons apparaissent en Mésopotamie vers 2300, mais ce n'est que vers 1400 que l'usage du fer devient courant. Deux cents ans plus tard, l'invention du martèlement à chaud et du refroidissement dans l'eau permet de créer des lames au tranchant affûté et durable. Les forgerons hittites apportent cette technologie aux Assyriens vers 1200, leur donnant ainsi le moyen d'équiper une armée avec laquelle ils vont se forger un empire.

L'AGE DE FER : L'ASSYRIE

Contrairement au Nil, la plaine alluviale du Tigre et de l'Euphrate n'est pas protégée par des éléments naturels. A l'est et au nord, les chaînes montagneuses qui la bordent sont coupées par des rivières tributaires qui constituent autant de vallées d'approche. L'Assyrie ne peut donc compter que sur son armée pour la défendre sur trois fronts : au nord, l'Ourartou, à l'ouest les Araméens et au sud-est la Babylonie et l'Elam.

L'expansion assyrienne

Entourés de régions hostiles et ne bénéficiant pas de défenses naturelles, les Assyriens doivent prendre l'offensive. Des campagnes annuelles sont lancées, mais ce sont plus des raids de pillage et de destruction que des conquêtes stables. Cela ne suffit pas à garantir les frontières de l'Assyrie de manière durable, et, à la fin du Moyen Empire (1375-1047), il ne reste plus aux rois assyriens que les territoires aux alentours de la capitale, Ninive.

Au Nouvel Empire (883-612), la guerre continue à être la principale préoccupation de l'Assyrie, mais les territoires conquis sont annexés à l'empire. L'offensive est dirigée en priorité vers les grands centres de production du monde antique : la Babylonie, l'Elam, l'Egypte. Cela permet d'accumuler un butin considérable et de contrôler les routes commerciales, et ainsi de pouvoir entretenir une armée permanente. En étendant ses frontières, l'Assyrie se trouve au contact de plus en plus d'adversaires, tout en devant surveiller des peuples récemment conquis qui attendent la première occasion pour se révolter. Les rois assyriens sont contraints de maintenir une armée aux effectifs grandissants qu'il faut occuper en allant toujours plus loin dans la conquête. Cet enchaînement irréversible va entraîner les armées beaucoup trop loin de leurs bases, et fragiliser l'empire.

Les souverains assyriens sentent bien les limites

Un prince égyptien triomphe d'un guerrier sémite (ou asiatique selon le terme employé par les Egyptiens, qui désignaient ainsi les Hyksos, conquérants d'origine sémite).
J.-L. Charmet/Explorer

LE CHAR DE GUERRE

L'étendard d'Our, qui date du troisième millénaire, montre que déjà les guerriers utilisent le char pour combattre. Il s'agit de chars à quatre roues pleines, tirés par des onagres, qui semblent lourds et peu maniables. Il faut attendre le deuxième millénaire pour que le cheval domestique, dont la race a été améliorée, commence à être employé comme animal de trait. Il est encore trop fragile pour porter un cavalier, et les méthodes de harnachement sont telles qu'il ne peut pas tirer de lourdes charges sans s'étrangler. Ces contraintes conduisent au développement du char léger à deux chevaux : sa structure en bois et en cuir, portée par des roues à rayons, abrite deux hommes d'équipage. Ces derniers forment une caste de guerriers spécialisés et s'imposent en tant qu'aristocratie militaire.

Cette manière de combattre, et aussi de chasser, naît dans les régions frontalières entre la steppe et les plaines alluviales, là où il y a de l'espace pour l'élevage des chevaux et les matières premières pour la construction du véhicule. Entre 1700 et 1500, les peuples de guerriers sur char envahissent l'Egypte, la Mésopotamie, la Chine et l'Inde, surclassant par leur mobilité les armées traditionnelles de fantassins.

L'Egypte et l'Assyrie apprennent rapidement à se servir de ce nouveau mode de combat pour mener leurs guerres impériales. L'image du char fait vite partie de la propagande royale : sur les bas-reliefs des temples et des palais, le pharaon comme le roi assyrien est montré triomphant de ses ennemis, monté sur son char de guerre. Sennachérib est décrit ainsi lors d'un combat contre les Elamites : « *Je ceignis ma tête de la tiare et de la couronne pour le combat, je chevauchai joyeusement sur mon chariot redoutable, le destructeur de mes ennemis ; le cœur enflammé du désir de vengeance, je saisis l'arc qu'Ashur m'avait donné et je serrai entre mes doigts la massue destructrice de vie. (...) les roues de mon char de guerre étaient éclaboussées de sang et d'immondices.* ». ❐

Ci-dessus.
L'étendard d'Our (2 500 av. J.-C.), l'une des plus anciennes reproductions d'une troupe en armes, présente une armée sumérienne, avec les premiers chariots de guerre, tirés par des onagres (ânes sauvages).
J.-L. Charmet/Explorer

de leur pouvoir basé sur la force des armes ; ils tentent de l'asseoir par une politique de terreur : massacres, déportations massives. Cela assurera leur réputation d'être un des peuples les plus cruels de l'histoire. Voici par exemple la manière dont Assoumazirpal II (883-859) traite les révoltés du pays de Laki : « *Je bâtis une colonne devant les portes de la ville ; j'écorchai les chefs de la révolte et je recouvris cette colonne avec leurs peaux. J'en fis murer vif quelques-uns dans la maçonnerie, j'en empalai quelques autres au long de la colonne, et j'en attachai d'autres autour à des pieux ; beaucoup furent écorchés dans la limite de mes terres, et je répandis leurs peaux sur les murs ; et je coupai les membres des officiers royaux qui s'étaient rebellés...* ». Pourtant, cette violence démesurée est sélective : elle est employée presque exclusivement contre des vassaux révoltés, qui représente la plus grande menace pour un empire trop étendu. Le retentissement que les Assyriens donnent à leurs actes incite les peuples étrangers à se rendre et permet d'éviter ainsi des batailles sanglantes.

L'armée, source et seul support de l'empire, est entraînée à se battre dans des terrains aussi divers que les montagnes d'Arménie, le désert égyptien ou les marais de la Mésopotamie, jusqu'à 500 kilomètres de ses bases. Cela suppose une logistique développée : dépôt de ravitaillement, train d'équipages, arsenaux royaux.

L'organisation

Le roi est le chef suprême de l'armée, qu'il commande presque toujours en personne. Ses deux principaux généraux, les *turtans*, peuvent le remplacer ; sinon, ils dirigent chacun une aile de l'armée. Le roi est l'agent sur terre du dieu Ashur, qui lui demande d'unifier le monde sous sa tutelle.

Vers 1800, sous Shamsi Adad I^{er}, apparaissent les premières traces d'une organisation de l'armée qui perdurera jusqu'au Nouvel Empire. Le gros des troupes est recruté parmi la population rurale de l'Assyrie, qui est recensée régulièrement. Les recrues sont convoquées chaque été, après les moissons, et partent en campagne accompagnées des chariots de la noblesse et de la garde royale.

Devant l'intensification de la guerre et l'extension du théâtre d'opération, Tiglat-Phalasar III (745-727) crée une armée permanente. Les troupes sont levées dans toutes les provinces de l'empire; de nombreuses races sont donc intégrées sous l'uniforme assyrien, d'autant plus que les prisonniers de guerre sont souvent incorporés en masse. Certaines tribus sont exemptées de taxes en échange du service militaire rendu. Les soldats d'exception sont envoyés dans la garde royale, qui comprend infanterie, cavalerie et charrerie. Les unités sont concentrées autour des résidences royales (Kalah, Ninive, Dûr-Sharrukin) ou dans les régions souvent menacées par des voisins turbulents comme les Elamites et les Chaldéens. Pour la durée d'une campagne, l'armée de métier peut en cas de besoin être renforcée par des levées provinciales et par des contingents de pays vassaux combattant sous leur costume national : Mèdes, Scythes, Cimmériens. A l'imitation des Hourrites, l'unité de base est la section de dix hommes, regroupées par cinq pour former des pelotons.

Les fantassins lourds, armés de la lance, du bouclier et pour les mieux équipés d'une armure d'écailles de fer, côtoient les troupes légères utilisant l'arc ou la fronde. D'après les textes de l'époque, les archers sont souvent plus nombreux que les autres types de troupes lors des

Près de 1 500 ans après Sargon d'Akkad (Sumer), premier chef de guerre de l'histoire, Sargon II, redoutable conquérant assyrien, mène lui aussi ses armées à la victoire, mais sur de puissant et mobiles chars de guerre, capables de rompre les rangs adverses par l'impétuosité de leur charge, et non plus avec les lents chariots de Sumer tirés par des ânes ou des bœufs.
Fiore/Explorer

L'Assyrie, empire guerrier par excellence, aura plus que tout autre perfectionné l'art de la guerre pendant la Haute Antiquité. Adeptes des ruses de guerre, ces guerriers traversent un cours d'eau sur des outres gonflées, pour attaquer une ville par son côté moins défendu.
Photo Lenars/Explorer

expéditions. Les lanciers sont appelés « porteurs de bouclier » et lorsqu'ils sont présents, ils sont souvent aussi nombreux que les archers : cela laisse à penser qu'ils étaient entraînés à se battre ensemble, et que l'archer était l'élément prépondérant du binôme, le lancier lui servant d'armure vivante.

Les chars de guerre s'alourdissent progressivement, au fur et à mesure que la cavalerie prend les fonctions des chars légers. Ils ont finalement sous les Sargonides quatre hommes d'équipage en armure et, pour compenser ce poids, sont tirés par quatre chevaux. Ayant gagné en protection ce qu'ils ont perdu en vitesse, ils peuvent désormais agir par le choc en plus de leur rôle de plate-forme de tir.

Grâce à un élevage sélectif, les chevaux deviennent assez forts pour être montés par les hommes. Sous Assournazirpal II, de petites unités de cavalerie font leur apparition dans l'armée. Dès lors, elles ne cessent de se développer, les Assyriens se rendant compte au cours des campagnes contre les Cimmériens et les Scythes de l'utilité de ce mode de combat et de ses avantages par rapport au char. Au début, les cavaliers assyriens agissent par paire, un cavalier tirant à l'arc pendant que l'autre, armé de la lance et du bouclier, tient son cheval. On retrouve là l'imitation parfaite du chariot léger à deux chevaux et deux hommes d'équipages, sans les inconvénients du véhicule lui-même. Avec le temps, les cavaliers apprennent à mieux maîtriser leurs montures malgré l'absence d'étriers et d'éperons, et peuvent agir isolement. Ils bénéficient des meilleurs équipements : au VII[e] siècle, le cavalier porte une armure d'écailles, et leurs chevaux sont protégés par un caparaçon de cuir. De nombreux textes témoignent de l'intérêt que les Assyriens portent à fournir des chevaux à leur armée. Deux fonctionnaires par province sont chargés de les collecter. A cela s'ajoutent les animaux capturés pendant les campagnes et les tributs des vassaux, en particulier des Mèdes.

Pour collecter des renseignements en pays hostile, il existe dans les garnisons frontalières des groupes d'éclaireurs chargés de cette mission. Les informations recueillies sont ensuite transmises par un service d'estafettes ou par signaux (torches, feux) à travers le pays.

Les Assyriens maîtrisent l'art de la poliorcétique (art d'assiéger les villes) : ils se servent de tours et de béliers mobiles, et peuvent construire des rampes inclinées en terre contre les murailles des villes assiégées.

Par contre, ils ne disposent pas de flotte de combat, n'ayant pas d'adversaire direct au-delà des mers. Pour traverser les fleuves, des radeaux ou des outres gonflées sont utilisés. Sennacherib (704-681) devra faire appel à des constructeurs phéniciens pour fabriquer les bateaux avec lesquels il débarquera en Elam.

Malgré son armée professionnelle bien entraînée, l'empire assyrien va s'effondrer en peu de temps, épuisé par des guerres de plus en plus lointaines et des révoltes intérieures. Ce sont désormais les peuples de cavaliers, Mèdes puis Perses, qui vont imposer leur domination sur le Proche-Orient à partir du VII[e] siècle. ❐

LES HÉBREUX

L'installation des Hébreux dans le pays de Canaan, appelé par la suite Palestine, est l'un des événements les mieux connus de la Haute Antiquité, grâce à la Bible. On y raconte en détail l'état de guerre permanent dans lequel vivent les Hébreux pendant la période des Juges et la monarchie unique.

La première migration, qui s'effectue de manière pacifique, amène des Hébreux de Mésopotamie en Palestine vers le XV[e] siècle. Mais c'est au début du XIII[e] siècle, peut-être sous le règne de Ramsès II, que prend place l'Exode. Les douze tribus qui fuient l'Egypte sous la direction de Moïse sont des bandes aguerries qui, au gré des éléments géographiques et de la résistance des populations locales, s'infiltrent en Palestine. Elles s'installent chacune à leur compte sur un territoire qu'elles arrachent village par village aux Canaanéens par la force. C'est une guerre de razzias, d'escarmouches, de prise par surprise de places-fortes et de villes.

De 1200 à 1010, les tribus arrivent parfois à s'entendre pour lutter unies contre l'ennemi commun. Les Juges, chefs politiques, militaires et religieux, dirigent une tribu et n'ont que très rarement de l'influence sur les autres. Chaque tribu a sa spécialité dans le maniement des armes. En théorie, tous les hommes de vingt ans et plus doivent participer à sa défense. En pratique, le chef de guerre choisit les plus capables pour former une troupe d'élite avec laquelle il effectue des coups de main. Comme ils n'ont pas de char, les Hébreux pratiquent la guérilla : ils mènent la lutte à partir des hauteurs, et tuent les chevaux capturés.

Malgré l'opposition de ceux qui veulent un gouvernement théocratique, la monarchie s'impose car, en raison de l'état de guerre permanent, il est nécessaire de concentrer les ressources des diverses tribus sous un même chef de guerre. Saul (1010-1006) est le premier roi. C'est sous son règne que, pendant un combat contre les Philistins dans la vallée d'Elah, les armées choisissent chacune un champion : David triomphera de Goliath grâce à sa fronde.

Sous David (1006-966), ancien chef de mercenaires, un changement radical survient dans la manière de combattre. David s'empare de Jérusalem et en fait sa capitale, base stratégique pour ses campagnes de conquête. Il abandonne donc la tactique de guérilla et forme une armée régulière dont le noyau est sa bande de mercenaires, à laquelle il en ajoute d'autres. Les milices tribales servent chacune un mois à tour de rôle sous les ordres d'un officier royal. Le territoire de l'Etat hébreu augmente, mais cette extension est fragilisée par des insurrections des peuples conquis, des jalousies entre tribus et des dissensions religieuses.

Le troisième roi, Salomon (996-926), met en place un véritable état centralisé, et développe les relations commerciales avec les autres pays du Proche-Orient. Les richesses qu'il en tire lui servent à faire construire le temple et à créer une importante force de chars de guerre. Il achète les chevaux aux Egyptiens et aux Araméens, et les véhicules sont fabriqués en Egypte. Les chars sont en garnison dans des villes fortifiées où des étables sont spécialement aménagées. Les douze provinces doivent subvenir aux besoins de la cour et des étables royales pendant un mois chacune.

A la mort de Salomon, le pays est partagé en deux royaumes. Cette division, aggravée par des problèmes internes, nuira à la survie des Hébreux en tant que nation, à une époque où leur territoire est sujet à une lutte d'influence entre l'Egypte et les empires mésopotamiens. Le royaume d'Israël durera jusqu'à la prise de Samarie par Sargon II en 722. Celui de Juda lui survivra jusqu'en 587, date à laquelle Nabuchodanosor II, roi de Babylone, prend Jérusalem. Dans les deux cas, selon la pratique courante des conquérants assyriens, les Hébreux sont déportés en Mésopotamie après leur défaite. ❐

Bibliographie sommaire

Prosopographie des cadres militaires égyptiens de la Basse-Epoque, P.-M. Cheverau, 1984.

L'armée et l'organisation militaire de l'Assyrie sous les Sargonides, F. Malbran-Labat, 1982.

Military rank, title and organisation in the Egyptian New Kingdom, A. R. Schulman 1964.

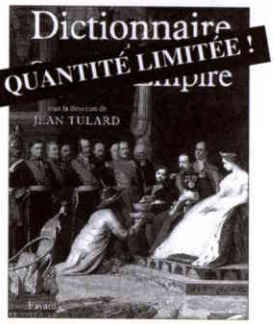
New Kingdom Egypt, Mark Healy et Angus McBride, Osprey Elite series n° 40.

Nous recommandons tout particulièrement le Hors-série Spécial *Historia* n° 9612 (décembre 1996) sur l'Egypte ancienne, qui propose un véritable voyage à travers l'Egypte antique.

Nos remerciements à Jeanne Morcellet pour l'aide apportée à la recherche iconographique.

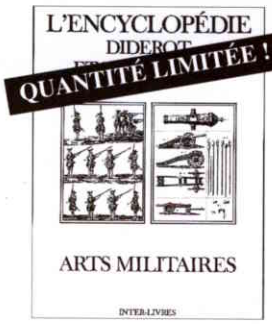
Enfin, pour ceux qui auraient la chance d'aller au British Museum, il s'y trouve une splendide collection de bas-reliefs assyriens datant du Nouvel Empire qui décrit les campagnes contre les Elamites, les Chaldéens, les Egyptiens et les Arabes.

DU DICTIONNAIRE A L'ENCYCLOPEDIE



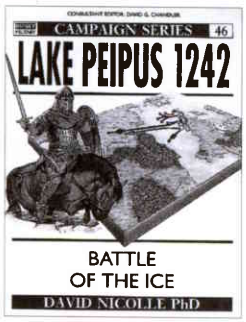
Dictionnaire du Second Empire.
La bibliographie de tous les personnages marquant, les institutions, les mœurs, les guerres, etc. 1346 pages. En coffret.
Réf. 83134.
445 F franco.

Encyclopédie du Renseignements et des Services Secrets, par Jacques Baud.
Les techniques, l'organisation, les moyens et l'histoire des services secrets, de la Seconde Guerre mondiale à nos jours, en 574 pages.
Réf. **77328. 190 F franco.**

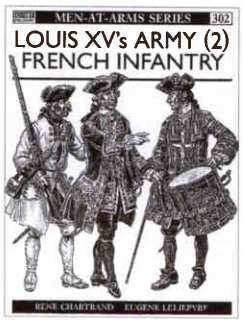


L'Encyclopédie Diderot d'Alembert : Arts Militaires.
Des exercices à l'évolution de l'infanterie, des fortifications aux machines de guerre, en 37 planches.
Réf. **33019.**
75 F franco.

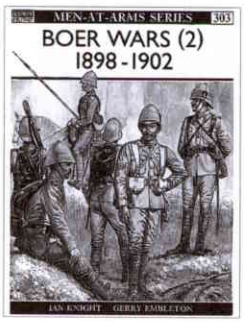
NOUVEAUTES OSPREY



Lake Peipus 1242, par David Nicolle PhD.
Plus de 90 illustrations, cartes et planches couleurs de McBride. Ordre de batailles pour Wargamers. En anglais. 96 pages.
Réf. **88246. 140 F franco.**



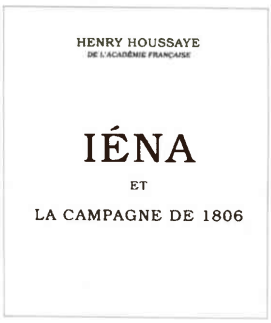
Louis XV's Army (2) : French Infantry, par R. Chartrand.
48 pages, plus de 40 illustrations et 8 planches couleurs d'Eugène Leliepvre. En anglais. Légendes des planches en français.
Réf. **39302. 100 F franco.**



Boer Wars (2) (1898-1902), par Ian Knight.
48 pages, plus de 40 illustrations et 8 planches couleurs de G. Embleton. En anglais. Légendes des planches en français.
Réf. **39303. 100 F franco.**

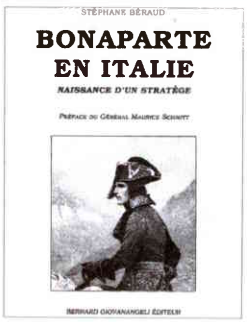
DERNIERE MINUTE !
Handbook of the Russian Army 1914. 326 pages. **335 F franco**
Dictionnaire des Colonels de Napoléon. 988 pages. **695 F franco**

LES CAMPAGNES NAPOLEONIENNES



Iéna et la Campagne de 1806, par H. Houssaye.
Réédition. 170 pages et 1 carte.
Réf. **77318. 145 F franco.**

Journal de l'expédition d'Egypte, par le Gal J.-P. Dogereau.
Réédition. 230 pages et cartes.
Réf. **82133. 295 F franco.**



Bonaparte et la Campagne d'Italie, par Stéphane Béraud.
Histoire et stratégie, en 142 pages et cartes en couleurs.
Réf. **77319. 140 F franco.**

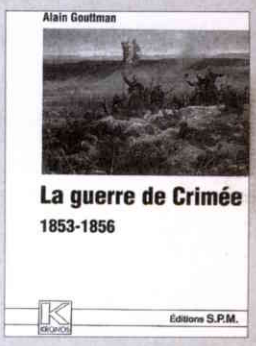
Au 01.49.23.72.22, nous restons à votre disposition, pour toutes commandes par Carte Bancaire et pour tous renseignements sur le contenu des ouvrages.
Livre réservé = Temps gagné !

a&C LIBRAIRIE
19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : 01.47.00.68.72 - Fax :01.40.21. 97.55.

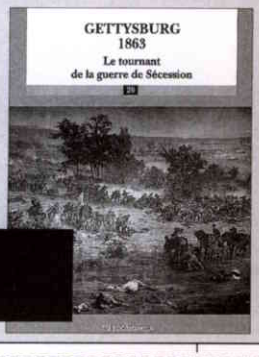
CAMPAGNES ET STRATEGIES

La marine de guerre Antique, par Alain Guillerm.
Historique, stratégies et grandes guerres navales du II[e] siècle avant J.-C., en 160 pages et illustrations.
Réf. **27227.**
145 F franco.

La Guerre de Crimée (1853-1856), par Alain Gouttman.
Dernier ouvrage de référence sur les pages flamboyantes de notre histoire militaire, en 534 pages et illustrations.
Réf. **83116.**
315 F franco.



Gettysburg 1863, par Lee Kennett.
Le tournant de la guerre de Sécession, en 93 pages et quelques illustrations.
Réf. **88370.**
150 F franco.



VAE VICTIS 14

BON DE COMMANDE

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Armes & Collections 19, avenue de la République
75011 PARIS

Veuillez m'adresser :	**Réf.**	**Prix**

❒ Mandat **Total :**

❒ Chèque bancaire

❒ CB n°

Date d'expiration ..... / ..... Signature

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... **Ville** .....

Tél. :

LA CAMPAGNE DE LA LOIRE

LE 1er septembre 1870, la reddition de Napoléon III à Sedan marque la chute de l'Empire. Pourtant, malgré cette terrible défaite, la France, maintenant une République, va continuer le combat. D'octobre à janvier, l'armée de la Loire tente ainsi de lever le siège de Paris.

Par Jean-Philippe IMBACH

Montmartre, 10 h 50, le 7 octobre 1870, un ballon s'élève de la butte sous les acclamations frénétiques de la foule. Lors de son vol, l'aérostat est touché deux fois par les balles prussiennes. A l'atterrissage, ses passagers manquent de se faire capturer par un parti de uhlans. Deux jours plus tard, dès son arrivée à Tours, tout auréolé de cette spectaculaire évasion de la capitale assiégée, Léon Gambetta déclare sur le quai de la gare : « *Toute l'armée de la Loire sur Paris !* ».

Gambetta le « dictateur »

Le ton est donné. Certes, Gambetta a surtout quitté Paris pour repousser les élections prévues à la mi-octobre, car la toute jeune République n'est pas sûre de les remporter. Il faut dans un premier temps gagner la guerre pour sauver la République. Néanmoins, l'arrivée à Tours de Gambetta est providentielle. En effet, Paris assiégée depuis le 20 septembre, la guerre en Province est dirigé jusqu'ici par trois hommes âgés — Adolphe Crémieux à la Justice, Alexandre Glais-Bizoin à la Guerre et le vice-amiral Fourichon à la Marine. Ce « *triumvirat de vieillards pacifiques, nullement révolutionnaire, à peine républicain* » est vite dépassé par les évènements et administre au jour le jour.

Trente-deux ans à peine, avocat de métier et député de Paris, célèbre opposant à l'Empire, Gambetta reprend en main la Délégation de Tours. En quelques semaines, il s'impose aux affaires et acquiert une stature d'homme d'état. Il sait s'entourer et place des hommes de confiance aux postes clés. Du jour au lendemain, tout change, la France retrouve une âme, une voix. Ce tribun prêche, organise, galvanise, enflamme les foules, effectue un travail de titan, jugule les tendances décentralisatrices de la Ligue du Midi [1] et réussit le pari de rassembler autour de la République toutes les énergies, qu'elles soient orléanistes, légétimistes, bonapartistes, républicaines modérées ou « avancées ».

Aurelle le pessimiste

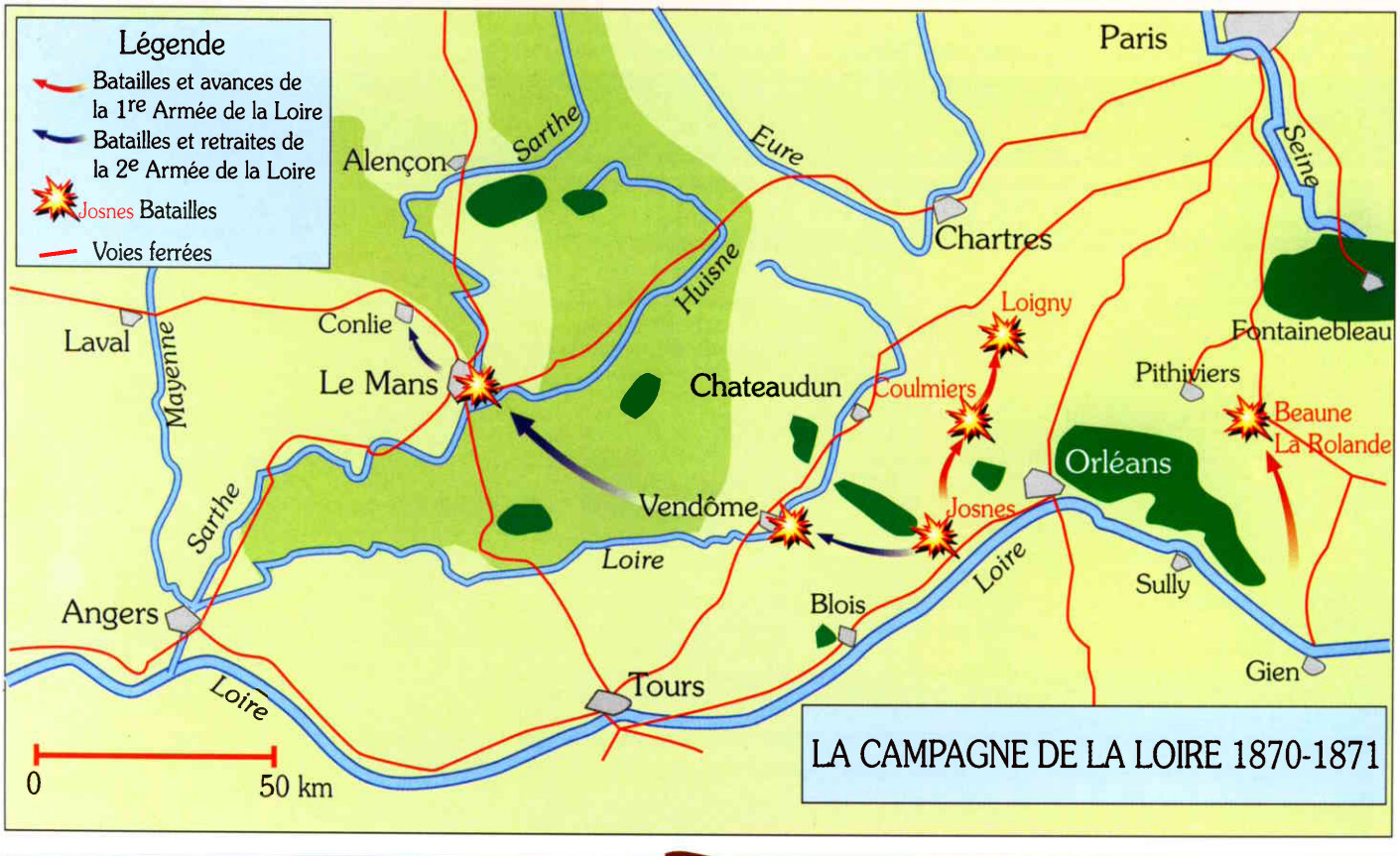
Pour l'instant, le général de la Motte-Rouge, commandant le 15e corps, est limogé. Ses troupes se sont faites battre par les Bavarois de von der Tann et les Prussiens du général von Wittich (22e division). Le 11 octobre au soir, le son aigre des fifres et le roulement des tambours plats prussiens résonnent dans Orléans déserté. Le 15e corps reflue en désordre jusqu'au camp de Salbris, en Sologne. A la place du malheureux général, Gambetta nomme Louis Jean-Baptiste d'Aurelle de Paladines. Ce général de tradition, vétéran d'Afrique, ne badine pas avec la discipline militaire : il applique à la lettre le décret du 2 octobre sur les courts martiales et prononce quelques exécutions capitales pour refus d'obéissance. L'effet est immédiat, le 15e corps se reforme, la cohésion et la discipline se renforcent.

Gambetta presse Aurelle d'agir au plus vite ; le général temporise, met en avant la fragilité de ses troupes, l'absence de cadres compétents. Le pouvoir politique s'impatiente et c'est contraint et forcé qu'Aurelle amène le 15e corps sur Vendôme et Blois pour un mouvement offensif vers Orléans, en coordination avec le 16e corps, en formation à Blois. A peine débutée, cette marche est ajournée à l'annonce de la capitulation de Metz.

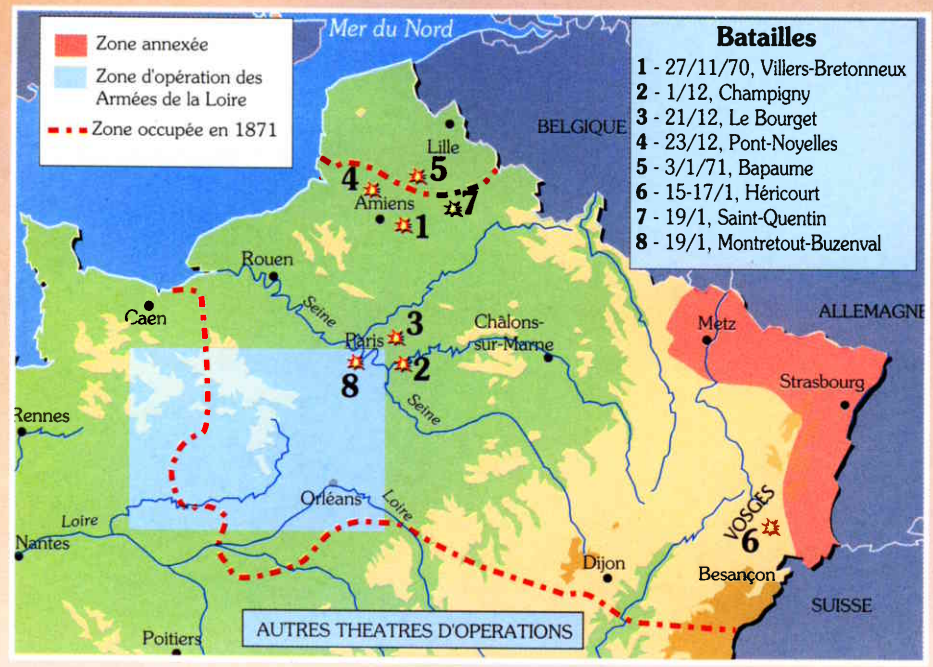
Bazaine le « traître »

Bonapartiste convaincu, hostile à la République, le maréchal Bazaine s'est rendu sans gloire le 28 octobre. D'un coup, la chute de Metz rend disponible 200 000 Allemands : la Première armée (Manteuffel) se porte aussitôt au nord de Paris, la seconde, du Prince de Prusse Frédéric-Charles, accoure à marches forcées vers la Loire. Le rideau de fer et de feu qui enserre la capitale s'épaissie, se renforce. Le temps presse. Aurelle se heurte de plus en plus souvent à Freycinet, le délégué au département de la Guerre, fidèle de Gambetta.

1. En réaction au gouvernement de Défense nationale où seule la capitale est représentée, un certain nombre de comités républicains se fédèrent le 18 septembre sous le nom de Ligue du Midi et s'attribuent des pouvoirs en matière de recrutement, d'armement et d'équipement.



Infographie Nicolas Stratigos © *Vae Victis*, Histoire & Collections 1997



LES AUTRES THEATRES D'OPÉRATIONS

Dès l'annonce de la République, Garibaldi, le légendaire révolutionnaire italien, accourt mettre son épée au service de la France. Le gouvernement forme à son intention une armée des Vosges qui regroupe quelques mobiles et toutes les formations républicaines « avancées ». Citons les francs-tireurs de la mort d'Alger, le bataillon de l'égalité de Blida, les Enfants perdus du Beaujolais, les Chasseurs égyptiens, les éclaireurs d'Orient, les Ours nantais, etc. Ces forces hétéroclites, difficiles à contrôler, sont de peu d'utilité et n'harcèlent pas méthodiquement les voies de communication allemandes, alors que le terrain s'y prête à merveille. Garibaldi échoue aussi dans sa protection du flanc gauche de l'armée de l'Est.

Isolée, mais commandée par l'ancien gouverneur du Sénégal, le très capable Faidherbe, l'armée du Nord est un cas atypique : peu nombreuse — quatre petites divisions seulement —, elle est néanmoins bien encadrée par des évadés de Sedan et Metz (rentrés via la Belgique et le Luxembourg) et bien équipées, y compris en artillerie, grâce au matériel présent dans les places fortes de la frontière du Nord. Par contre, elle manque cruellement de cavalerie. Contrée par la Première armée de Manteuffel, Faidherbe échoue dans sa marche vers Paris, malgré la vigueur de ses attaques.

Confiée au général Bourbaki pour libérer Belfort et couper les lignes de communication de l'ennemi, l'armée de l'Est est constituée en décembre par prélèvement des 15e, 18e et 20e corps sur la première armée de la Loire et l'adjonction du 24e formé à Lyon. Cette offensive se produit trop tard, dans le froid et la neige du mois de janvier. Vaincue à Héricourt, à quelques kilomètres de Belfort, le repli de l'armée de l'Est se transforme en désastre quand Manteuffel et l'armée du Sud — deux corps prélevés sur les Ire et IIe armées — acculent les troupes de Bourbaki à la frontière suisse. L'armée française se est obligée de se replier en pays neutre où elle est internée jusqu'à la fin des hostilités.

Quant à la capitale, Von Moltke ne commet pas l'erreur de l'attaquer de front : il décide de « *laisser Paris cuire dans son jus* ». Toutes les batailles à venir se déroulent suivant le même scénario : les Français tentent une sortie, obtiennent des succès d'avant-postes, sont arrêtés sur la ligne de résistance principale, puis retraitent. Retardé par les sièges de Strasbourg et Metz, puis par les difficultés de transport des pièces lourdes, le bombardement de Paris débute seulement le 5 janvier. Le calvaire des Parisiens dure jusqu'au 28 janvier, date de la capitulation. ❐

Le 8 novembre, Aurelle consent enfin à reprendre sa marche en avant. De peur de se faire encercler dans Orléans, von der Tann abandonne la ville et attend les Français à Coulmiers. Le choc se produit le 9 novembre. A trois contre un, les jeunes troupes de la République repoussent les Bavarois. Cette victoire, la seule de la guerre, est habilement exploitée par Gambetta. L'espoir renaît, mais Aurelle retombe immédiatement dans son apathie coutumière et décide de ne pas pousser plus avant. Il se retranche dans Orléans.

Gambetta ne peut tout de même pas destituer le seul général victorieux que possède la Nation ! Face à l'inaction du général en chef, Freycinet ordonne, le 23 novembre, un mouvement des 18e et 20e corps, nouvellement arrivés à Gien, vers Pithiviers. Cette offensive est trop tardive, la IIe armée de Frédéric-Charles est en place et stoppe l'avance française à Beaune-la-Rolande, le 28. Les deux corps refluent en désordre et repassent la Loire.

Le 1er décembre, Aurelle se décide à repartir avec les 15e et 16e corps et le tout nouveau 17e en réserve. Le lendemain, à Loigny, le 16e corps et une fraction du 15e butent en vain sur les Bavarois et deux divisions prussiennes (17e et 22e). L'intervention du commandant du 17e corps, le général de Sonis, permet de sauver les débris de l'armée. A la tête de huit cent hommes, dont trois cent volontaires de l'Ouest [2], de Sonis s'élance dans une charge folle en terrain découvert et bloque l'avance ennemie… au prix de lourdes pertes, dont lui-même, grièvement blessé.

Chanzy le tenace

Les Allemands ne laissent pas souffler leurs adversaires et réoccupent Orléans le 4 décembre. L'offensive française est un grave échec. L'armée républicaine est scindée en trois parties, l'une vers Gien (18e et 20e corps), l'autre vers la Sologne (la majorité du 15e) et la dernière vers Blois et Vendôme (16e, 17e et une fraction du 15e). Aurelle est démis. Le commandant du 16e corps, Antoine Eugène Alfred Chanzy, lui succède. Autant Aurelle était terne, prudent, manquant de confiance en ses troupes, autant Chanzy est un optimiste, un coriace qui ne désespère jamais. Von Moltke le considérera comme le meilleur chef militaire français de l'époque.

Il le prouve immédiatement en bloquant pendant quatre jours l'avance ennemi en avant de Josnes, en s'appuyant sur Beaugency et la forêt de Marchénoir. Il gagne ainsi le temps nécessaire à l'évacuation de Tours par la Délégation (9 décembre). Puis, renforcé peu à peu par le 21e corps, il se replie sur le Loir et fait vigoureusement face entre Vendôme et Fréteval (14 et 15 décembre), avant de reprendre sa retraite vers Le Mans. Épuisés, les Allemands ne le poursuivent pas. Frédéric-Charles ramène ses troupes à Orléans et Chartres pour leur donner un repos bien mérité et observer les mouvements des 15e, 18e et 20e corps.

Thiers l'opportuniste

Arrivé au Mans à la fin décembre, Chanzy monte avec ses meilleurs éléments des colonnes mobiles pour harceler l'occupant. Entre temps, devant l'échec de l'armée de la Loire, et malgré les réticences de Chanzy, le gouvernement décide de prélever trois corps pour former une armée de l'Est (voir encadré). Une fois que le prince de Prusse est certain que ces troupes ont quitté la Sologne, il peut reporter toutes ses forces sur Chanzy qui, impuissant, est défait au Mans, les 10 et 11 janvier 1871, et doit retraiter sur la Mayenne, en direction de Laval.

Gambetta explique publiquement la défaite du Mans par une « *panique des mobilisés de Bretagne* ». Le mot est malheureux, l'insulte porte et provoque la fureur des conservateurs et royalistes. La trêve est rompue, l'union sacrée brisée. A l'annonce de la reddition de Paris et de l'armistice du 28 janvier, seuls une poignée d'irréductibles, dont Gambetta et Chanzy, sont pour la poursuite des hostilités. Mais le ressort est cassé, l'opinion publique est lasse et aspire à la paix, quel qu'en soit le prix. L'heure des modérés a sonné… Adolphe Thiers est prêt. ❐

BIBLIOGRAPHIE

Outre les ouvrages généraux cités dans l'article *Art de la Guerre* du numéro 13 de *VaeVictis*, les sources suivantes ont été consultées :

– *La première armée de la Loire*, général d'Aurelle de Paladines, Plon (1872) ;

– *La deuxième armée de la Loire*, général Chanzy, Plon (1871) ;

– Loigny, 2 décembre 1870, J.-Ph. Imbach, *Uniformes* n° 123 (février 1989) ;

– *The National War on the river Loire in 1870 by captain Hönig*, Major W. Western, Pallas Armata (1995) ;

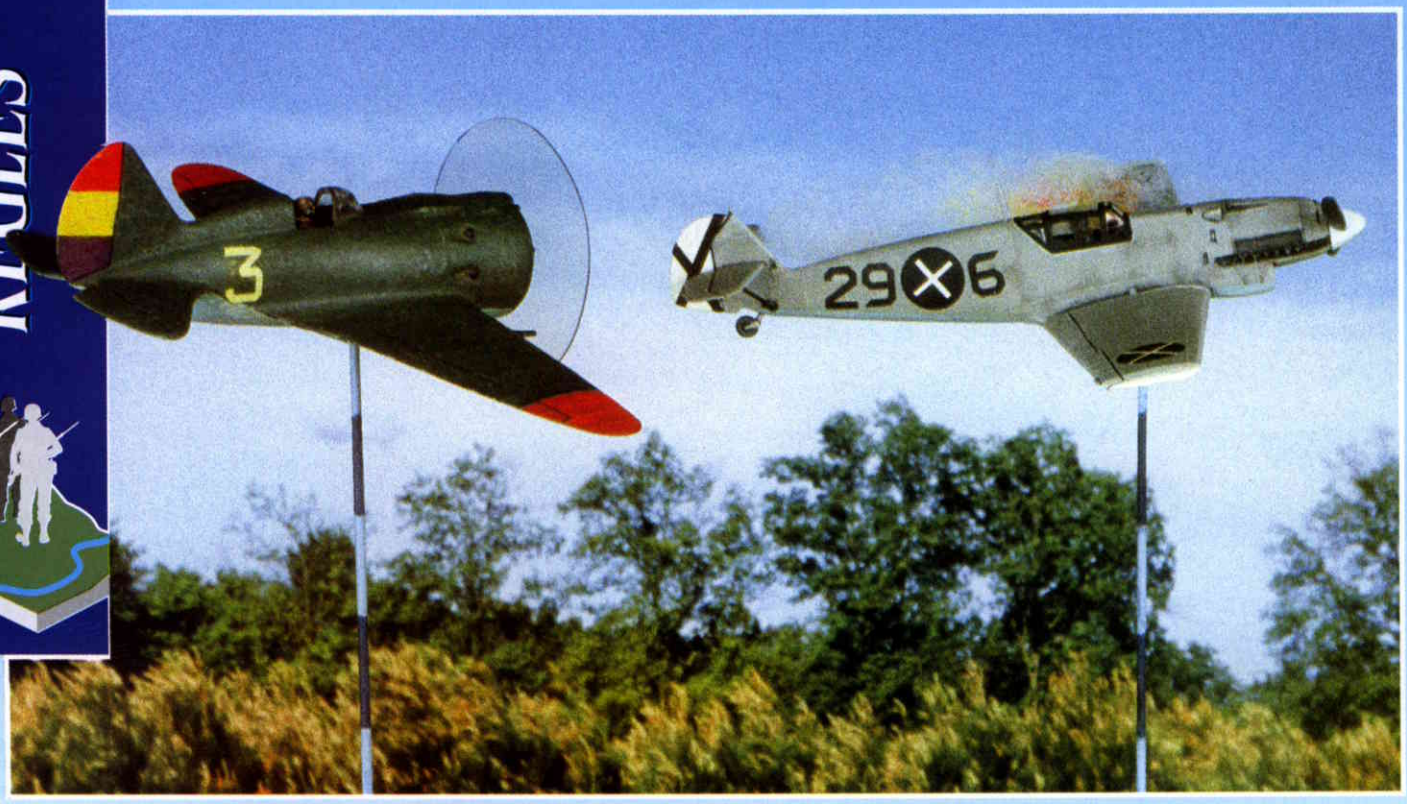
– *Von Moltke's strategy in the war with the French Republic*, Major-General Alfred E. Turner, Pallas Armata (1995 ?).

Par ailleurs, les amateurs de jeu d'histoire peuvent revivre la campagne de 1870 dans son ensemble grâce à deux jeux :

– *1870*, Jean-Pierre Défieux, Jeux Descartes (1978) ;

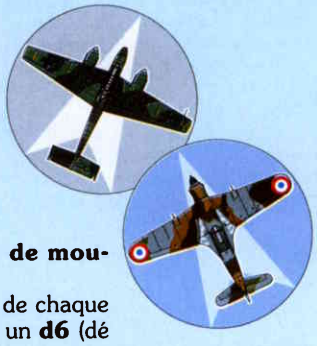
– *The Franco-Prussian War*, Joseph Miranda, Strategy & Tactics n° 149 (février 1992).

2. Les Volontaires de l'Ouest, commandés par le colonel de Charette, petit neveu du grand chef vendéen, sont formés à partir des Zouaves pontificaux partis défendre les Etats du Pape et rapatriés après l'occupation de la Cité pontificale par les troupes italiennes. Débarqués à Marseille, ils sont rapidement envoyés sur la Loire, loin de leurs ennemis garibaldiens… venus eux-aussi défendre la République française.



LE GRAND CIRQUE

Règles de combat aérien



Du ciel d'Espagne au ciel de France, *VaeVictis* vous propose, avec *Le Grand cirque*, une règle complète pour les combats aériens de la période 1938-1940. Tel un aigle surgissant de l'Azur, engagez vos adversaires en combat tournoyant !

Une règle de Pierre LAPORTE

Le Grand cirque se joue avec des figurines d'avions de chasse au 1/300 (disponibles chez Heroic & Ros ou Navwar).

Pour jouer, vous devez vous munir de la réglette de mouvement qui se trouve page 45 ainsi que du rapporteur fourni en encart (tous deux à découper), ainsi que de dés à 6, 8, 10 et 12 faces (qui seront notés dans la règle : d6, d8, d10 et d12)

1 - Introduction

Les mécanismes de ce jeu, inspirés de règles de combats aériens 14-18, sont volontairement très simples. De fait, les parties sont très rapides (une demi-heure en moyenne) et font intervenir peu d'appareils (en général, un ou deux avions par joueur), ce qui limite le travail de peinture et de soclage.

Le but est de vous proposer un jeu facile et distrayant, visant à restituer l'atmosphère épique des récits de Peter Townsend, de Pierre Clostermann ou d'Adolf Galland.

1.1 - Echelles

Chaque avion miniature représente un appareil réel, armé comme son modèle historique.

Une séquence de jeu représente quelques secondes de temps réel (environ six); un pouce (2,5 cm) sur la table de jeu représente environ cent mètres linéaires réels.

Le plateau de jeu (une surface bleue quelconque) est considéré comme infini (pas de « bord du monde »).

1.2 - Pilotes

Chaque pilote est caractérisé par son niveau d'expérience : novice, chevronné ou as. L'expérience des pilotes peut être déterminée d'un commun accord entre les joueurs, selon le scénario, ou au hasard, par un jet de d6 :

– 1, 2 ou 3 : pilote novice;
– 4 ou 5 : pilote chevronné;
– 6 : as.

2 - Séquence de jeu

Le tour de jeu se décompose en deux phases, communes à tous les joueurs :

1. Phase de mouvement
2. Phase de tir

● Phase de mouvement

Au début de chaque tour de jeu, un **d6** (dé d'activation) est lancé pour chaque avion et modifié comme suit (modificateurs cumulatifs) :

+ 1 au dé :
– si le pilote est un as;
– si l'avion est dans le sillage d'un appareil ennemi (voir schéma 1);
– si l'avion surplombe tous les appareils ennemis.

Les deux bonus précédents ne s'appliquent pas si l'appareil décroche (voir 3.6).

– 1 au dé :
– si le pilote est novice;
– si l'appareil décroche (voir 3.6);
– si le pilote est blessé (voir 4.5).

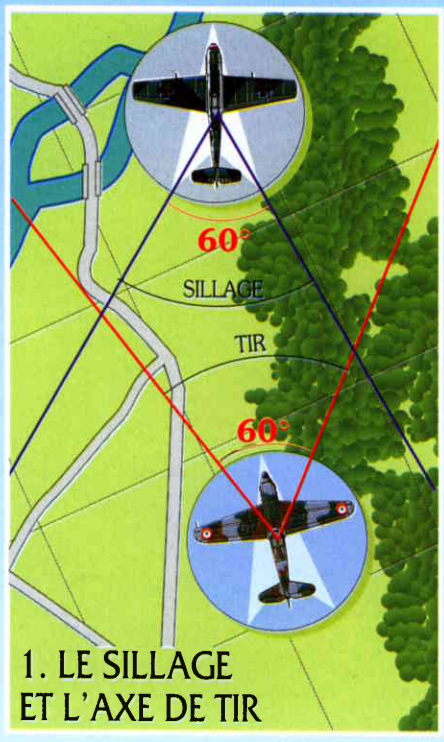
– 2 au dé si l'appareil vole dans les nuages (voir 4.6).

SCRAMBLE !

Les avions au 1/72 présentés dans cet article sont des avions en plastique de marques Heller et Revell, ainsi que des modèles en bois réalisés de toutes pièces par Jacques Laporte. Les avions au 1/300 sont de marques Heroic & Ros et Navwar, disponibles au France chez Descartes Wagram. Peinture des modèles par Jean-Luc Chaulet et Pierre Laporte.

L'auteur remercie toutes les personnes qui l'ont aidé à mettre au point *Le Grand cirque*, et tout particulièrement Clo, Jean-Luc et Alain.

Ci-contre, à gauche
Dans le ciel de Teruel, pendant la guerre d'Espagne, de durs combats opposent les *Mosca* républicains aux avions de la légion Condor. Ici, un Polikarpov I-16 type 10, redoutable avec ses quatre mitrailleuses 7.7, coiffe un Bf 109B.



L'appareil qui obtient le score le plus **faible** manœuvre **en premier**, et ainsi de suite. En cas d'égalité, les joueurs jettent à nouveau les dés sans appliquer les modificateurs pour départager les deux appareils.

Si le scénario fait intervenir plus de deux appareils, chaque avion reçoit éventuellement un marqueur numéroté afin de mémoriser l'ordre d'exécution des manœuvres. Ces marqueurs sont enlevés au fur et à mesure que s'effectuent les mouvements.

● Phase de tirs

Les tirs ont lieu lorsque tous les appareils ont effectué leurs mouvements, ils sont considérés comme **simultanés**.

Exception : les armes défensives orientables ont priorité de tir sur les armes fixes. Par exemple, un Hawker Hurricane attaque par l'arrière un Messerschmidt 110 biplace. Les dégâts éventuellement occasionnés par la MG défensive du Me 110 seront pris en considération avant le tir du Hurricane.

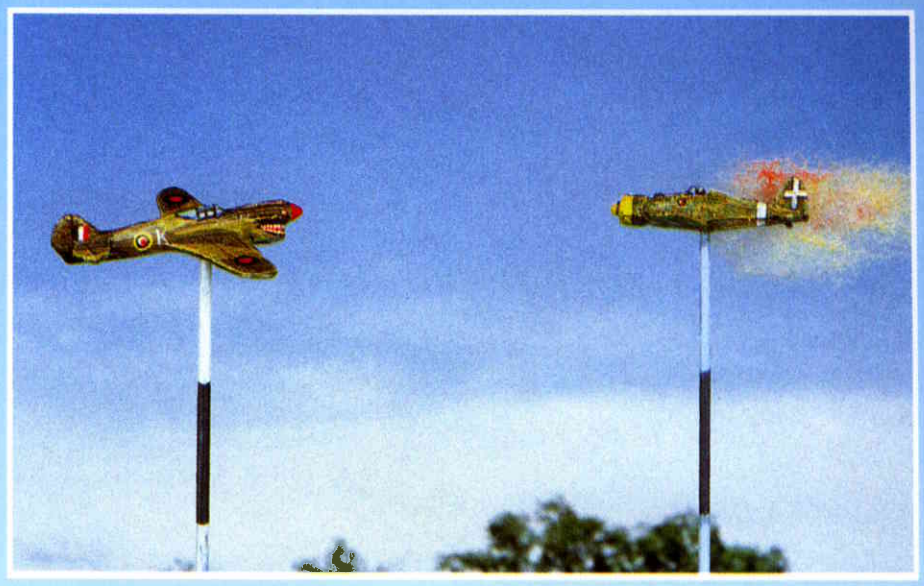
Lorsque le tour de jeu est fini, les joueurs recentrent tous les appareils si nécessaire au milieu de la table, en conservant leurs orientations (voir schéma 2).

3 - Mouvement

3.1 - Puissance des appareils

Chaque appareil dispose d'un nombre de points de mouvements (**PM**) exprimés en pouces (1 pouce = 2,5 cm), relatif à ses performances historiques. Au cours d'un tour de jeu, un avion avance et peut virer et/ou piquer ou grimper, ce qui modifie son potentiel en PM disponibles.

Pendant son mouvement, un appareil ne peut pas faire du surplace. Il doit au moins exécuter un virage, piqué, grimpé ou avancer au moins d'un pouce (en risquant alors un éventuel décrochage, voir 3.5).



Au cours d'une passe frontale, ce Curtiss P40 de la RAF s'adjuge une nouvelle victoire, en l'occurrence un Fiat G50 italien. Ce type de duel, légèrement postérieur à l'époque traitée par notre règle, peut se dérouler en Lybie pendant l'année 1941.

3.2 - Changements d'altitude

● Niveaux d'altitude

En situation de combat, le niveau d'altitude de départ de l'ensemble des avions est déterminé par convention entre les joueurs en début de partie. Il y a **quatre** niveaux d'altitude distincts :

- niveau **1** : basse altitude
- niveau **2** : altitude moyenne
- niveau **3** : haute altitude
- niveau **4** : très haute altitude.

Le niveau d'altitude est représenté par la face apparente d'un **d6** placé en évidence sur la fiche de chaque appareil. En cours de partie, on tourne simplement le dé pour indiquer un changement de niveau d'altitude.

● Paliers d'altitude

Chaque niveau d'altitude est subdivisé en **dix** paliers d'altitude, représentés dans le jeu avec figurines par une tige graduée et soclée sur laquelle on fixe le modèle (voir encadré page 43). Chaque palier d'altitude représente environ 300 m.

Si les joueurs utilisent les silhouettes cartonnées fournies en encart, ils placent un **d10** sur la fiche de chaque appareil, la face apparente indiquant l'altitude en cours. Il suffit ensuite de tourner le dé pour indiquer un piqué ou un grimpé.

Le palier d'altitude de départ de chaque avion est déterminé par convention entre les joueurs, selon le scénario, ou par un jet de d10.

Un appareil au palier 1 ou 10 d'un niveau et qui descend ou monte respectivement de palier change bien évidemment de niveau.

Un avion peut piquer de **trois** paliers d'altitude maximum ou grimper de **deux** paliers d'altitude maximum par tour de jeu.

● Descendre

Descendre au palier d'altitude inférieur ne modifie pas la puissance de l'appareil.

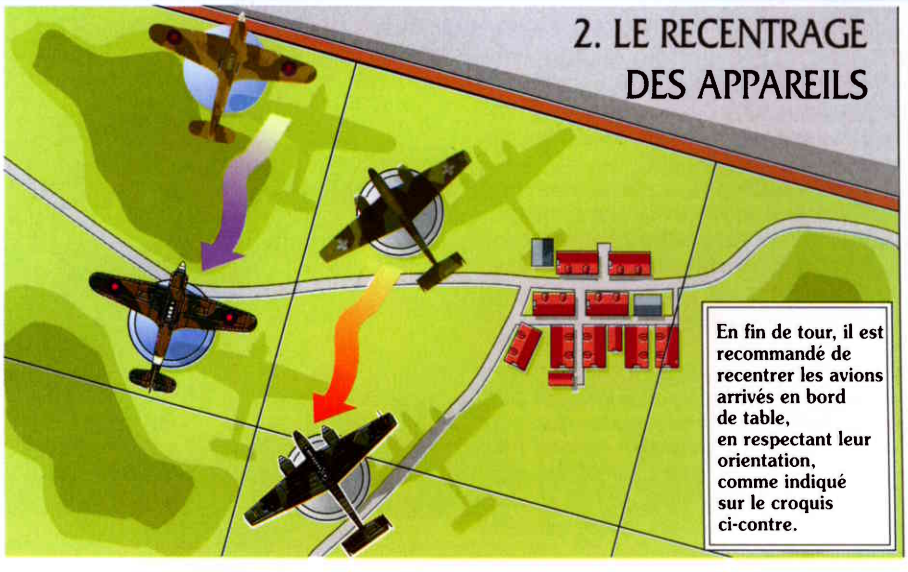
Piquer de deux paliers d'altitude (piqué accentué) augmente de **1**, **2** ou **3 PM** la puissance de l'appareil pour le tour en cours, selon le modèle (voir tableau de caractéristiques).

Piquer de trois paliers d'altitude (piqué à la verticale) coûte **6 PM**, c'est une « manœuvre audacieuse » (voir 3.5).

● Grimper

Grimper au palier d'altitude supérieure coûte **1 PM** (**2 PM** pour les appareils classifiés **L**).

Grimper de deux paliers d'altitude coûte **6 PM**, c'est une « manœuvre audacieuse »



En fin de tour, il est recommandé de recentrer les avions arrivés en bord de table, en respectant leur orientation, comme indiqué sur le croquis ci-contre.

Tally Ho ! En pleine bataille d'Angleterre, un audacieux pilote d'Hurricane se jette au milieu d'un groupe de chasseurs allemands : Bf 109E et Bf 110 (à droite). Globalement inférieur aux appareils de la Luftwaffe, le Hurricane est pourtant le principal artisan de la victoire en 1940, et non le Spitfire, représenté en moindre nombre dans les escadrilles de la RAF.

(voir 3.5). Un appareil ne peut pas effectuer un grimpé de deux paliers deux tours de suite.

Exemple : un pilote de Spitfire qui vole à 3 600 mètres (niveau 2, palier 2) pique de deux paliers d'altitude et se retrouve donc à 3 000 mètres (niveau 1, palier 10). L'avion gagne **1 PM**. Le joueur tourne son dé de niveau d'altitude pour indiquer un « **1** » et amène le marqueur de palier d'altitude de l'appareil au **10e** cran.

3.3 - Virages

Pour indiquer un virage, le joueur fait simplement pivoter sur place l'appareil à l'aide de l'un des rapporteurs afin de modifier son axe d'orientation.

En termes de jeu, les virages sont de trois types différents :

- virage **large** : inférieur à 60°;
- virage **court** : compris entre 60° et 120°;
- virage **serré**, ou Immelmann : supérieur à 120°.

Effectuer un virage coûte un nombre de PM relatif à l'angle choisi ainsi qu'à la maniabilité de l'appareil (**TPM** : très peu maniable; **PM** : peu maniable; **M** : maniable; **TM** : très maniable; **EXM** : extrêmement maniable). Les coûts sont indiqués dans le tableau de maniabilité des appareils (voir page 44).

Au cours d'un tour de jeu, chaque avion peut effectuer autant de virages que lui permettent sa puissance et sa maniabilité. L'appareil doit cependant effectuer **obligatoirement** un mouvement en ligne droite d'**un pouce** minimum entre deux virages consécutifs.

Exemple : le Dewoitine 520 est classifié comme « très maniable » et dispose d'une puissance de 8 PM par tour de jeu. L'appareil peut donc effectuer un virage à 120° (coût : 2 PM), avancer de 1 pouce (coût : 1 PM), effectuer un autre virage à 120° (coût : 2 PM) et avancer de 3 autres pouces (coût : 3 PM) soit 8 PM au total.

Si un appareil achève son mouvement par un virage, il reçoit un marqueur **V** et devra au tour suivant **débuter** sa manœuvre par un mouvement en ligne droite d'un pouce minimum. Le marqueur **V** est ôté en phase de mouvement lorsque le joueur active l'appareil concerné.

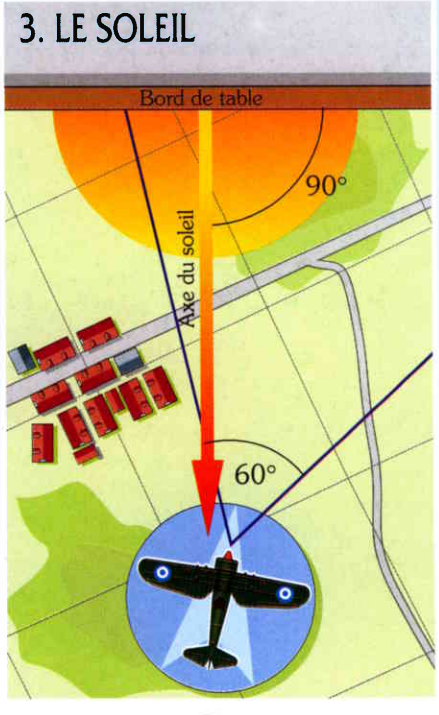
3.4 - Distance de décrochage

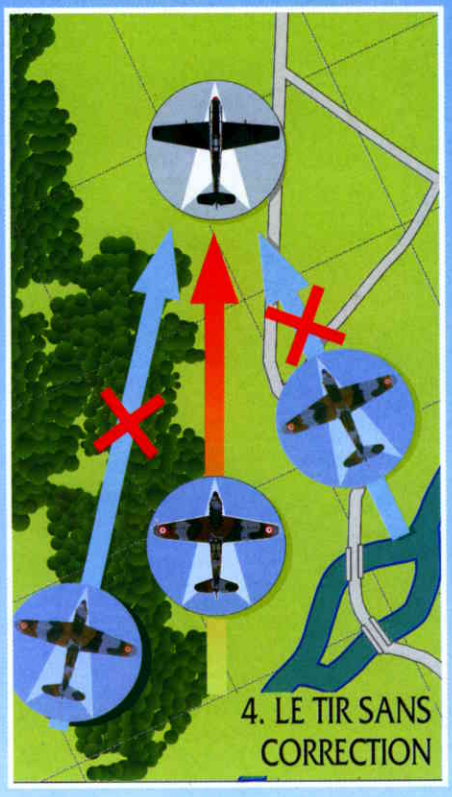
En termes de jeu, la distance de décrochage correspond au nombre de pouces minimum que l'appareil doit obligatoirement parcourir en ligne droite lors d'un tour de jeu, sauf si le joueur tente de faire effectuer une manœuvre audacieuse au pilote (voir 3.5).

Exemple : un Bloch 152 (décrochage 4) doit parcourir un total de 4 pouces minimum lors de chaque tour de jeu pour ne pas risquer un décrochage.

3.5 - Manœuvres audacieuses

A la fin de son mouvement, un appareil qui n'a pas effectué un mouvement total en ligne droite égal ou supérieur à sa distance de décrochage est considéré comme ayant effectué une manœuvre audacieuse. Un piqué à la verticale ou un grimpé de deux paliers sont toujours considérés comme des manœuvres audacieuses.





Le joueur jette alors un **d6** et doit obtenir :

- 5 ou 6 si le pilote est novice;
- 4 ou plus si le pilote est chevronné;
- 3 ou plus si le pilote est un as.

En cas d'échec, l'appareil décroche (voir 3.6) et le pilote en perd le contrôle.

Exemple : un pilote de Fiat CR42 tente de dégager en chandelle. Le joueur laisse l'appareil sur place et augmente simplement son altitude de deux paliers. Le joueur doit tester (de toute manière, l'avion a consommé la totalité de ses PM [6], son mouvement est donc terminé et il ne peut effectuer de mouvement linéaire équivalent à sa distance de décrochage).

3.6 - Décrochage

Un avion qui décroche reçoit un marqueur **D**, perd **un** palier d'altitude et ne peut pas tirer.

Exception : un appareil qui décroche suite à un piqué à la verticale ne perd pas de palier supplémentaire à ce moment-là.

Au tour de jeu suivant, le pilote doit tenter de redresser l'appareil et le joueur effectue un nouveau test de manœuvre audacieuse lorsque c'est à son tour de déplacer l'appareil.

En cas d'échec, l'avion poursuit sa chute incontrôlée et perd **deux** paliers d'altitude.

Si le test est réussi, le pilote redresse et stabilise l'appareil à l'altitude en cours. Le joueur ôte le marqueur **D**, place ensuite le disque d'orientation sur l'avion et jette un **d6**. Le résultat obtenu indique le nouvel axe d'orientation de l'appareil. L'avion doit ensuite débuter sa manœuvre par un mouvement obligatoire en ligne droite équivalent au minimum à sa distance de décrochage.

Un appareil qui descend en-dessous du palier 1 au niveau 1 s'écrase au sol !

4 - Tirs

4.1 - Généralités

Chaque appareil ne vise qu'une seule cible par tour de jeu, à l'exception des avions mul-

En juin 1940, les Dewoitine 520 de l'armée de l'Air française tiennent en échec les appareils de la Regia Aeronautica (ici, un biplan Fiat CR42, obsolète en dépit de sa grande maniabilité). Souple, rapide et très apprécié des pilotes, le D520 était certainement le meilleur intercepteur français de l'époque, capable de rivaliser à armes égales avec le Bf 109.

tiplaces dont chaque poste de tir défensif peut tenter d'atteindre une cible spécifique. Le tireur doit être au même **palier** d'altitude que sa cible, et la distance de tir se mesure de cockpit à cockpit.

4.2 - Champ de tir

Le champ de tir correspond à un angle de :

– 30° de part et d'autre de l'axe d'orientation des appareils équipés d'armes fixes;

– 180° pour les mitrailleuses défensives orientables;

– 360° pour une tourelle pivotante (comme celle du Boulton Paul Defiant, par exemple).

4.3 - Procédure de tir

Selon le type d'arme, le joueur jette un **d6** (mitrailleuses 7,7 ou 7,9), un **d8** (mitrailleuses 12,7 mm) ou un **d12** (canons de 20 mm).

Il retranche **– 1** au score obtenu si le pilote est novice ou ajoute **+ 1** s'il s'agit d'un as. Le joueur retranche enfin la distance en pouces séparant le tireur de sa cible, en arrondissant à l'entier inférieur.

Par exemple, on ne retranche rien si la cible est à moins d'un pouce, on retranche **– 1** si la cible est à moins de deux pouces, etc.

Le total obtenu est ensuite **multiplié** par le nombre de mitrailleuses coaxiales fixes dont dispose l'appareil, ou par le nombre de mitrailleuses orientables dans le cas d'un poste de tir défensif.

Le score final obtenu indique le nombre de points de dégâts que subit l'adversaire.

Exemple : un pilote chevronné de Hurricane ouvre le feu sur un Me 109 à une distance de deux pouces. Le joueur jette un **d6** et obtient 4. Il retranche 2 (2 pouces séparent le tireur de sa cible) et multiplie par 8 (le Hurricane est équipé de 8 mitrailleuses), soit un total de **16** points de dégâts infligés à son adversaire.

Si l'appareil est équipé de plusieurs types d'armes différents, le joueur jette un dé pour chaque type d'arme puis le modifie comme indiqué ci-dessus. Il effectue la somme des dégâts occasionnés par chaque type d'arme.

Exemple : pour un Me 110, jeter un **d6** modifié multiplié par 4 (4 mitrailleuses), plus un **d12** modifié multiplié par 2 (2 canons).

4.4 - Robustesse

La robustesse d'un appareil correspond au nombre de points de dégâts (de 20 à 30 suivant le type d'appareil) qu'il peut encaisser avant d'être détruit.

Lorsqu'il a perdu plus de la moitié de ses points de dégâts, l'appareil perd un degré de maniabilité, sauf s'il est déjà classifié comme « très peu maniable ».

Exemple : un Curtiss H 75 (maniable) subit 16 points de dégâts. De « maniable », l'appareil devient alors « peu maniable ».

De plus, lorsqu'un appareil multiplace a perdu plus de la moitié de ses points de dégâts, le joueur jette un **d6** pour chaque poste de tir défensif. Sur un résultat de **1** ou **2**, le mitrailleur est mis hors de combat.

4.5 - Tirs ajustés

Si le tireur obtient **6** lors d'un tir de mitrailleuses, **8** pour une 12,7, ou **11** ou **12** pour un tir de canons (**dé non modifié** dans tous les cas), et occasionne au moins un point de dégâts, il a réalisé un tir ajusté. Le joueur lance un **d10** et inflige le résultat suivant :

– **1** : le réservoir prend feu, l'appareil explose et il est retiré du jeu.

– **2** ou **3** : le pilote est blessé. L'appareil subit une pénalité de **– 1** au dé d'initiative.

– **4** ou **5** : fuite d'huile ou circuit hydraulique endommagé. La puissance de l'appareil est réduite d'**1 PM**.

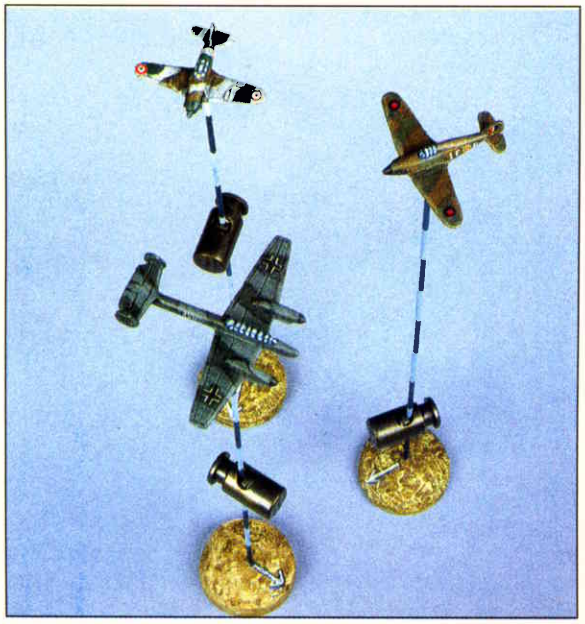
– **6** ou **plus** : rien, sinon quelques trous d'aération dans le fuselage !

Les avaries occasionnées par un tir ajusté ont un effet permanent jusqu'à la fin du jeu. Utiliser éventuellement un marqueur rouge pour indiquer un pilote atteint, et un bout de coton effiloché pour indiquer un dommage

CONSEILS TECHNIQUES

La simulation de combats aériens en miniature présente une spécificité délicate à gérer, à savoir la symbolisation tridimensionnelle des variations d'altitude. On peut, par exemple, utiliser à cet effet des antennes radio téléscopiques, ou bien encore des tiges graduées interchangeables de différentes tailles. Si ces techniques sont relativement satisfaisantes d'un point de vue esthétique, elles pêchent par leur incommodité en termes de jouabilité. Nous vous proposons donc une méthode alternative, qui, à défaut d'être idéale, est parfaitement adaptée à la règle *Le Grand cirque* sans sacrifier à l'aspect visuel du jeu.

Les socles sont constitués de rondelles en acier ou autre, de 2,5 cm de diamètre et d'un poids suffisamment élevé pour assurer la stabilité du modèle en cours de jeu. On y étale une épaisse couche d'enduit de rebouchage, dans laquelle sera « plantée » une tige métallique d'une longueur de 20 cm. La tige doit être maintenue parfaitement verticale durant le temps de séchage. On y peint ensuite dix graduations, chacune équivalent à un palier d'altitude.



Sur le socle, on trace une flèche qui indiquera en cours de jeu l'axe d'orientation de l'appareil et, à l'aide d'une vrille, on perce une ébauche de trou sous l'avion miniature qui sera collé au sommet de la tige, orienté dans la même direction que la flèche tracée sur le socle.

Et surtout, astuce suprême (due à un esprit féminin supérieur ami de la rédaction), on glisse un petit « stoppe cordon » sur la tige (à se procurer pour un prix modique dans toute bonne mercerie). C'est ce fermoir — et non pas le modèle — qui, en coulissant le long de la tige, indiquera les changements d'altitude. ❐

Ces trois appareils (Bf 110, Morane-Saulnier 406 et Hawker Hurricane) présentent leur socle. Les stoppe-cordons permettent de visualiser clairement l'altitude en cours; les flèches tracées sur le socle indiquent elles l'orientation de l'appareil.

SCÉNARIOS

Afin de permettre aux joueurs de commencer à jouer rapidement, voici une sélection de trois scénarios pour *Le Grand cirque*.

● **La drôle de guerre** (scénario en solitaire)

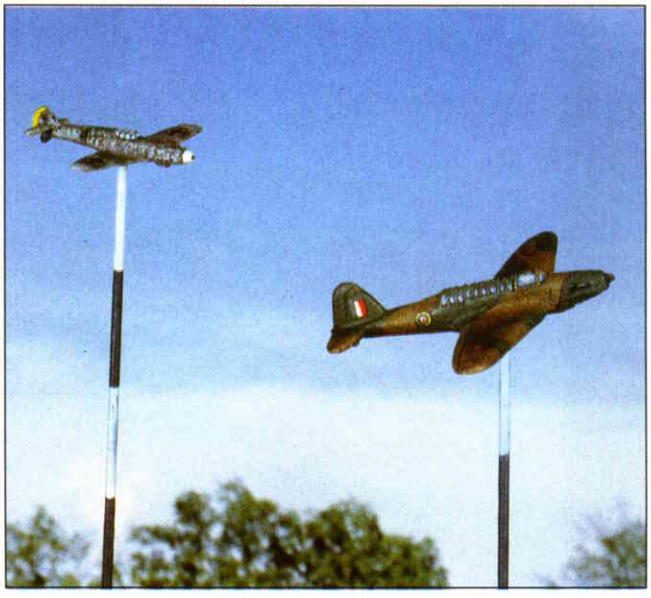
Le 20 septembre 1939, un groupe de trois Fairey Batle de l'AASF (Advanced Air Striking Force) est intercepté par une meute de Messerschmidt 109 qui incendie immédiatement deux des lents bombardiers britanniques. Mais l'équipage du troisième Battle est bien déterminé à vendre chèrement sa peau, et le mitrailleur F. Letchford parvient même à abattre l'un des chasseurs allemands, un exploit qui constitue la première victoire aérienne de la RAF de la Seconde Guerre mondiale.

Le joueur tient le rôle d'un pilote novice de BF 109 et doit descendre le Fairey Battle avant qu'il ne puisse atteindre la couche nuageuse au **niveau d'altitude supérieure**. Chaque tour, le Battle se déplace de trois pouces en ligne droite et grimpe d'un palier d'altitude. Le BF 109 se positionne à 30 cm du bombardier et orienté perpendiculairement à son axe de déplacement. Le combat débute à altitude moyenne; le Battle est au premier palier, le BF 109 au 5e palier.

Le joueur doit gérer les tirs de la mitrailleuse défensive du bombardier, on considère que le mitrailleur est chevronné. Le pilote du Messeschmidt 109 a toujours l'initiative et il est novice.

● **Les Horace rencontrent un coriace !**

Le 14 novembre 1940, le lieutenant G. Laskaris, de l'aviation royale grecque, pilotant un PZL P24 de fabrication polonaise, détruit au cours d'une même mission un bombardier italien SM 79 ainsi que l'un des Fiat CR 42 d'escorte. Le scénario simule le duel opposant les deux pilotes de chasse.



Joueur italien : un Fiat CR 42 « Falco », pilote novice.

Joueur grec : un PZL P24 (version d'exportation du PZL P11, avec habitacle fermé), pilote chevronné.

Le combat débute à haute altitude et les deux appareils se font face à 60 cm d'intervalle, au même palier.

● **Ils ouvrirent le bal**

En mai 1940, le caporal Albert — futur as de l'escadrille Normandie-Niémen — remporte sa première victoire dans le ciel de Sedan. La patrouille française, composée de quatre D 520, intercepte une formation de trois BF 109, mais tandis qu'il ajuste sa victime, Albert est pris en chasse par un quatrième appareil allemand resté invisible jusqu'alors...

Joueur français : quatre Dewoitine 520, pilotes chevronnés.

Joueur allemand : trois BF 109E, pilotes novices, un BF 109E piloté par un as.

Le combat débute à haute altitude; les joueurs notent secrètement le palier d'altitude de départ de la patrouille française (même palier pour les quatre avions) ainsi que celui du quatrième avion allemand. Les trois appareils allemands volent en formation au troisième palier, dos au soleil, et sont positionnés à 30 cm du bord de table. Le quatrième appareil entre par ce même bord de table au 1er tour de jeu.

Les appareils français sont positionnés à 30 cm des appareils allemands et perpendiculairement à leur axe de déplacement.

Au premier tour de jeu, la patrouille allemande joue en premier, suivie de la patrouille française et enfin du quatrième chasseur allemand. ❐

Illustrant notre scénario en solitaire, cette photo présente un Bf 109 dans le sillage d'un Fairey Battle, bombardier d'ancienne génération de la RAF. Ces appareils ont accompagné la BEF en France, subissant de très lourdes pertes par la FlaK allemande lors d'attaques de pont à basse altitude.

léger. Les dégâts dus au tir s'appliquent toujours quel que soit le résultat du tir ajusté.

5 - Règles optionnelles

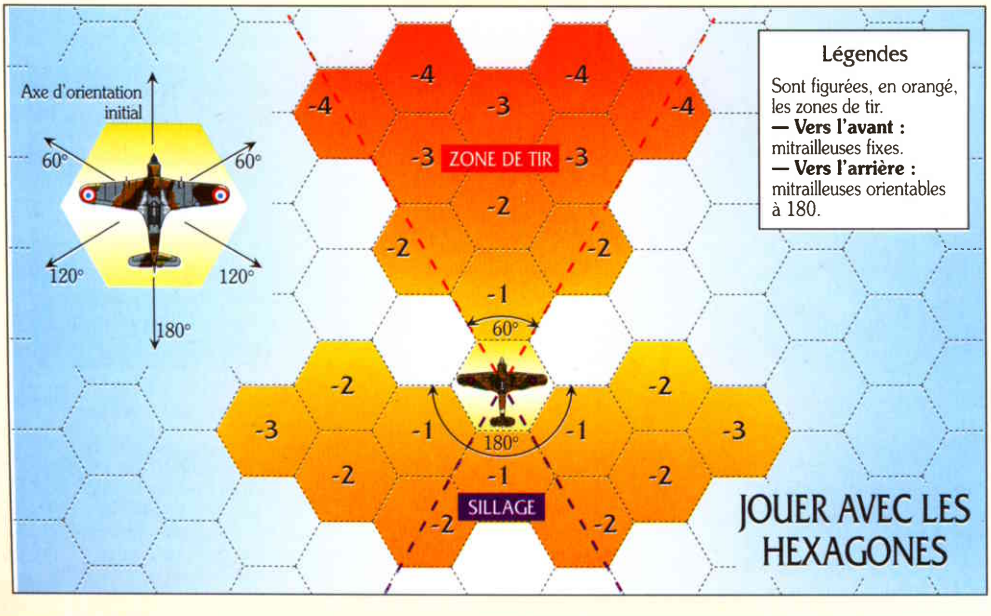
5.1 - Cible à couvert

Un avion peut utiliser les couverts naturels (végétation au sol, soleil, nuages) pour se soustraire à la vue et aux tirs de ses adversaires.

● Si l'appareil vole en rase mottes (niveau 1 - palier 1), son camouflage peut le dissimuler. Un pilote adverse devra obtenir **3** ou plus sur un **d6** avant de pouvoir tenter de l'atteindre.

● Si l'appareil vole dans le soleil, le pilote adverse peut être ébloui et devra obtenir **4** ou plus sur un **d6** pour voir sa cible. Le soleil est symbolisé par une ligne imaginaire tracée entre l'appareil et l'un des bords de table, et perpendiculaire à ce bord de table (voir schéma 4). Le bord de table correspondant doit être choisi d'un commun accord entre les joueurs en début de partie, ou en fonction du scénario. L'axe du soleil doit être compris dans les 30° du tireur au moment du tir pour être pris en compte en tant que couvert (schéma 3).

● Un appareil volant dans un nuage ne peut ni tirer ni être pris pour cible (il subit de plus une pénalité de **– 2** au dé d'initiative). Les nuages sont représentés par des pièces de tissu blanc de dimensions variées disposées au hasard sur la table de jeu en début de partie. Leur palier d'altitude doit être déterminé par convention ou jet de dé entre les joueurs en début de partie.



JEU SUR HEXAGONES

En vue de simplifier la résolution des manœuvres, les joueurs qui le souhaitent peuvent utiliser comme support de jeu une carte avec grille hexagonale, telle que, par exemple, celle proposée dans le jeu *Les Ailes de la gloire* (Oriflam).

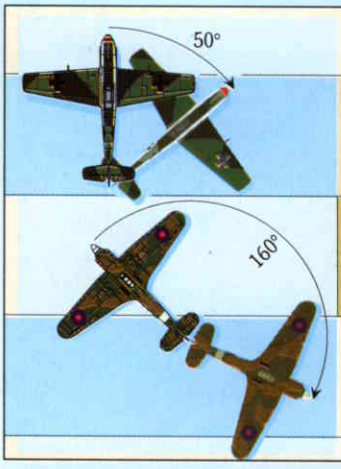
La puissance des appareils s'exprime alors en hexagones, et non plus en pouces, et les rapporteurs deviennent inutiles dans la mesure ou tout changement d'orientation du modèle dans sa case correspond automatiquement à un virage à 60, 120 ou 180°.

Lors d'un tir, les pénalités de distance s'appliquent comme suit : pas de modificateur si l'appareil est dans le même hexagone que sa cible, – 1 s'il se trouve dans un hexagone adjacent, etc (dans notre exemple ci-contre, les chiffres dans les hex. indiquent les modificateurs au tir. ❐

CARACTÉRISTIQUES DES APPAREILS

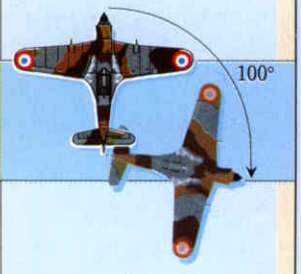
Modèle	Puissance	Maniabilité	Décrochage	Piqué	Armement	Robustesse
Dewoitine 520	8	TM	4	+ 3	1 can./4 mitr.	26
Morane 406	7	TM (L)	3	+ 2	1 can/2 mitr.	26
Curtiss H75	7	M	2	+ 3	6 mitr.	28
Bloch 152	8	TM	4	+ 1	2 can./2 mitr.	28
Hurricane 1	8	TM	4	+ 2	8 mitr.	28
Spitfire 1	9	TM	4	+ 1	8 mitr.	26
Defiant	7	PM (L)	3	+ 2	4 mitr.	28
BF 109 B	7	M	3	+ 2	2 mitr.	26
BF 109 E	9	M	4	+ 2	2 can./2 mitr.	26
BF 110	9	PM (L)	4	+ 1	2 can./4 mitr. + 1*	30
Fiat G50	7	TM	3	+ 2	2 mitr. 12,7	28
Fiat CR 42	6	EXM	2	+ 1	2 mitr. 12,7	24
I 16 « Mosca »	7	TM	3	+ 2	4 mitr.	26
PZL P11 C	6	TM	2	+ 2	4 mitr.	24
Fairey Battle	5	PM (L)	2	+ 2	1 mitr. + 1*	30

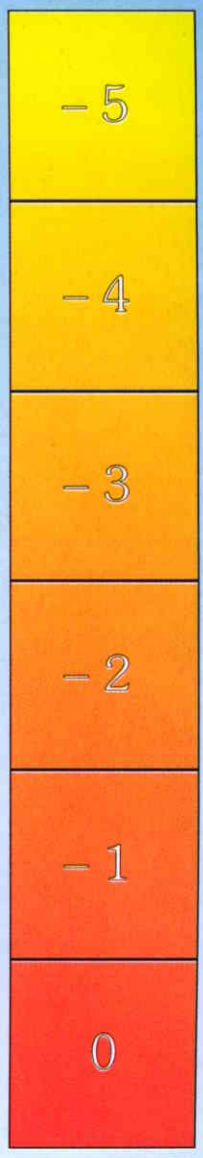
* mitrailleuse défensive arrière orientable (en plus de l'armement frontal)



MANIABILITE DES APPAREILS

Virage	TPM	PM	M	TM	EXM
Inférieur à 60°	4	3	2	1	0
Inférieur à 120°	5	4	3	2	1
Supérieur à 120°	interdit	8	6	4	2





Règlette de mouvement

La règlette ci-contre présente les distances de mouvement et de tir. Chaque case correspond à 2,5 cm (1 pouce), c'est-à-dire la distance de base. Le chiffre indique le modificateur aux tirs.

5.2 - Approvisionnement en obus

Les canons de 20 mm sont limités à deux tirs maximum par partie.

5.3 - Voile noir

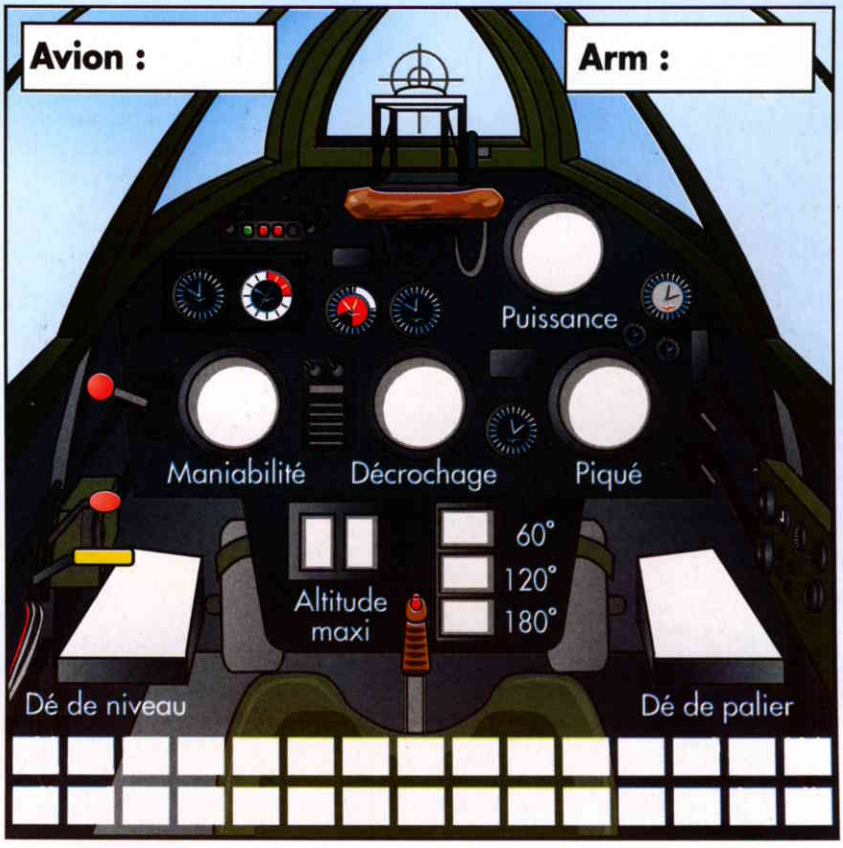
Lorsqu'il réussit une manœuvre audacieuse, un pilote risque de subir une perte de connaissance momentanée causée par les G négatifs. Le joueur jette un **d6** et doit obtenir **5** ou **6** pour pouvoir tirer.

5.4 - Tir sans correction

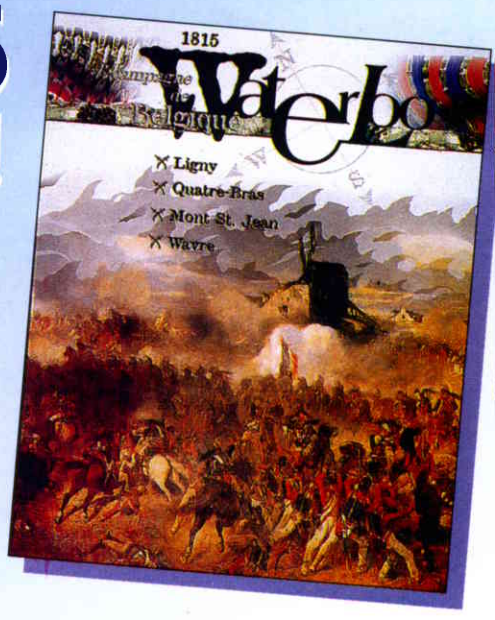
Si le tireur est exactement dans l'axe d'orientation de sa cible au moment du tir, il bénéficie d'un bonus additionnel de **+ 1** au jet de dé (voir schéma 4).

6 - Caractéristiques des appareils

Les caractéristiques ne sont données qu'à titre purement indicatif. Libre au joueur de les modifier ou de les adapter au gré des scénarios (certains appareils peuvent être avantagés ou désavantagés suivant le niveau d'altitude de départ), ou s'il estime que son avion favori est injustement défavorisé... Le cockpit (à découper ci-contre) permet d'indiquer les caractéristiques de chaque appareil, les dommages subis et de placer les dés de palier. Bonne chasse ! ❐



WATERLOO 1815
La victoire est à nous !



L'EMPIRE est à la mode chez les éditeurs français en ce début d'année, puisqu'après l'excellent *Friedland* d'Azure Wish, voici *Waterloo 1815*, édité par un nouvel éditeur plein de promesses, Tilsit Éditions.

Par Grégory ANTON

La bataille de Waterloo compose, avec les Ardennes et Gettysburg, le trio de batailles les plus simulées, la plupart des éditeurs ayant au moins un jeu sur ces différents thèmes. Cela s'explique par les formidables répercussions de ces batailles, alors que leur issue fut longtemps incertaine, des critères susceptibles justement de faire d'excellentes simulations.

Le dernier éditeur en date à se lancer sur le thème de Waterloo est, une fois n'est pas coutume, français. Il s'agit de Tilsit Éditions, dont c'est le premier produit. En fait, pour être exact, ce jeu n'est pas un réalisation originale mais la traduction d'un jeu américain, *L'Armée du Nord*, publié par Clash of Arms il y a quelques années.

Il est à noter que *Waterloo*, contrairement à son nom, ne couvre pas seulement la célèbre bataille mais l'ensemble de la campagne, du 15 au 21 juin 1815, qui mène à la funeste défaite de l'Empire.

Une réussite esthétique

D'un seul regard, on constate que les éditions Tilsit ont réalisé un bel effort sur le plan graphique. La boîte, tout d'abord, est très belle, assez proche de ce qui se fait d'ailleurs en matière de jeux vidéo. Les cartes, au nombre de trois, représentent avec fidélité les lieux des combats, de Philippeville, en France, jusqu'à Bruxelles, avec un soucis du détail et un grand sens de l'esthétisme [1].

Les pions sont tout aussi magnifiques puisque leurs couleurs s'apparentent à celles des uniformes portés par les combattants. Cela donne notamment une armée coalisée — celle de Wellington — multicolore en raison des différents contingents nationaux qui la composent. On remarquera tout particulièrement les magnifiques unités brunswickoises, or sur noir ! Enfin, les aides de jeu sont également réussies.

Les esprits chagrins regretteront juste la trop grande similitude de bleu arboré par les unités prussiennes, françaises et hollando-belges, ce qui peut conduire à de fâcheuses confusions en cours de partie, ou l'absence de numéro d'hexagones sur la carte, ce qui condamne la pratique du jeu par correspondance et contrarie quelque peu les placements initiaux.

Des règles innovantes

La lecture des neuf pages de règles, très aérées et abondamment illustrées d'exemples, suffisent aux joueurs pour se lancer dans un des deux scénarios proposés, et avec seulement cinq pages de plus, ils peuvent aborder la campagne. Cette lecture est facilitée par un travail de traduction remarquable où les fautes de style et les ambiguïtés sont rares.

En outre, ce livret offre l'agréable surprise d'inclure tous les errata et les règles optionnelles proposés par Clash of Arms depuis la sortie du jeu. Mais, malgré la brièveté des règles, il serait erroné de voir derrière ce jeu une nouvelle version, plus agréable à l'œil, des dernières batailles de Napoléon (SPI). En fait, les règles renferment un bon nombre de nouveaux concepts qui le distingue de son illustre ancêtre.

D'abord, les unités ont une valeur de moral, de 1 pour la milice néerlandaise à 5 pour la Garde impériale, qui sert principalement à obtenir des bonus/malus lors de la résolution des combats. Mais surtout, chaque type d'unités se voit attribuer des caractéristiques qui la distinguent des autres types d'unités, cela malgré l'échelle utilisée par le jeu, la division pour les Français et la brigade pour les Coalisés.

Ainsi, les unités d'artillerie n'ont pas le droit de participer aux mêlées, sauf en défense bien sûr, mais bénéficient d'une phase de bombardement où elles peuvent infliger des pertes sur les unités adverses jusqu'à deux hexagones. La cavalerie a la possibilité de mener des charges lors de la phase de mouvement. Leur résolution s'effectue sur une table qui prend en compte le différentiel de moral entre la cavalerie et sa cible et divers ajustements, principalement liés au terrain. Il est à noter que les effectifs engagés de part et d'autre ne sont pas considérés, ceci afin de simuler l'élan de la cavalerie.

En outre, lors des mêlées, la cavalerie en attaque ajoute sa valeur de moral à son potentiel de combat, tandis que l'artillerie fait de même, mais en défense, cette fois pour représenter sa capacité à tirer sur ses assaillants. Enfin, l'infanterie, le type d'unités le plus commun dans toutes les armées, sert de cible à tout ce qui précède sans bénéficier d'aucun avantage particulier en dehors de son nombre.

Ainsi, ces règles introduisent un zeste de tactiques dans un jeu à l'échelle opérationnelle, cela sans concept de formations pour les unités, ni séquence de jeu particulière (sans phase de tirs défensifs et de charge par exemple).

1. On notera cependant que Fleurus est devenu Fleures, mais cela ne fait qu'ajouter une pointe de romantisme !

Une mise en pratique laborieuse

Malgré la pertinence de tous ces concepts, leur optimisation requière du temps. En réalité, les premières parties sur ce jeu ressemblent souvent à une « chasse à la savonnette ». En effet, les résultats des mêlées sont de deux types, soit l'un des deux camps choisit entre subir des pertes ou se replier, soit les deux camps subissent une perte, avec la possibilité de relancer le combat. En outre, comme la plupart des unités n'ont aucune zone de contrôle, les combats aboutissent le plus souvent à un repli bien difficile à entraver à moins que les joueurs s'entêtent à tenir un hexagone qu'ils jugent stratégique.

En fait, seuls le temps et la pratique permettent de comprendre comment utiliser au mieux les différentes unités dont on dispose. La cavalerie, les seules unités à disposer de ZdC, doivent chercher à se placer sur les flancs des unités visées, au besoin en effectuant des charges, afin de contrarier leur repli tandis que l'artillerie et l'infanterie se massent pour écraser lors des combats les unités adverses, la première au cours de bombardements souvent meurtriers, la seconde pendant les mêlées. Ce faisant, le joueur bénéficie des apports des trois armes, et le meilleur joueur est celui qui parviendra à appliquer au mieux cette complémentarité entre les armes.

Ce principe peut sembler simple mais l'appliquer est très difficile, notamment car la présence de ZdC adverses empêche les charges. De fait, les unités de cavalerie, avec leur capacité de charger, d'empêcher les charges adverses et de disposer de ZdC, deviennent les pièces maîtresses de chaque armée. Plus globalement, avec ses principes simples, ce jeu se révèle être en fait un jeu d'optimisation où toute action doit être réfléchie, comme dans un jeu tactique pointu.

Une des stratégies consiste évidemment à tourner le dispositif adverse. Mais les joueurs se heurtent alors à des règles de commandement particulièrement strictes. Pour être commandées, et donc pouvoir aller au contact de l'adversaire, les unités doivent se trouver dans un rayon de deux hex. autour de leur chef de corps, lui-même dans les deux hex. autour d'un commandant en chef. Donc, lors des batailles, les armées n'ont guère la possibilité d'établir un front plus large que 8 hex. ! Cela entraîne la concentration des armées sur de très petits espaces où la gestion des combats devient rapidement difficile, les empilements étant vite importants !

Certes, il est possible d'envoyer des unités en dehors des portées de commandement puisque les unités non commandées peuvent alors tenter de faire preuve d'initiative, mais les joueurs seront à la merci d'un jet de dé... ou, plus exactement, le joueur français, car seules les unités françaises ont cette possibilité, ce qui constitue un avantage énorme !

Un résultat peu historique

En fait, les forces françaises sont très favorisées dans ce jeu et une victoire française devrait régulièrement clôturer les parties. Ceci dit, d'une manière générale, le jeu reflète parfaitement la grande qualité de la dernière armée dirigée par Napoléon par rapport à celles qu'elle dut affronter. Les troupes françaises ont un moral qui va de 3 et 5, elles sont regroupées au sein de corps homogènes composés des trois armes et elles débutent la campagne groupées. Seul point noir, un certain manque d'effectif dans les unités, notamment pour les divisions d'infanterie.

A l'inverse, l'armée prussienne a de puissantes unités mais le plus souvent avec un moral de 2, ce qui en fait des cibles faciles pour l'artillerie et les rend aisément manœuvrables par la cavalerie française. En outre, elle débute la campagne largement éparpillée sur la carte et totalement ignorante de ce qui l'attend. Ce manque de préparation n'est rien cependant en regard de celui de l'armée de Wellington que le joueur coalisé aura bien du mal à regrouper. Cette dernière est composée quant à elle d'un conglomérat de forces totalement hétéroclite où on trouve tout aussi bien de puissants Guards que de pitoyables miliciens.

Tout ceci est historique et ne mérite que des éloges pour avoir su le retranscrire dans le jeu. Malheureusement, il n'en demeure pas moins que Napoléon a perdu, essentiellement pour des problèmes qui n'apparaissent pas suffisamment dans le jeu. D'abord, les fermes fortifiées qui ont tant gêné les Français (Hougoumont, la Haye-Sainte) sont bien loin de représenter des obstacles insurmontables. Ainsi, une unité de cavalerie qui charge avec un différentiel au moral de + 2, assez commun en cours de partie, a une chance sur trois de capturer la position. Si le Français engage tout un corps de cavalerie, la probabilité de capture passe à 50 % ! Certes, un hex. représente 700 mètres et un tour deux heures, mais ce résultat apparaît pour le moins étrange... Mais si ce point est anecdotique, les problèmes de commandement et des conditions de victoire sont plus cruciaux.

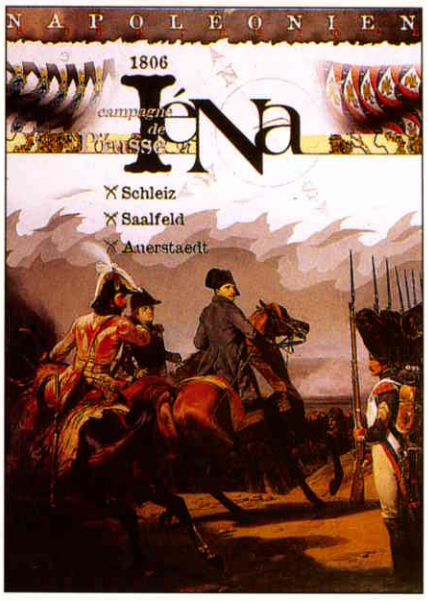
Sur le plan du commandement, le joueur français dispose d'une incroyable souplesse d'utilisation de ces troupes. Il y a bien sûr la question de l'initiative des unités isolées, mais le Français dispose aussi de trois commandants en chef, Napoléon, Ney et Grouchy. Même si ces deux derniers sont contrariés par des règles spéciales qui limitent leur capacité de commandement d'une manière aléatoire, cela ne devrait pas empêcher le Français de manœuvrer son adversaire, qui ne dispose que d'un seul commandant en chef pour chacune de ces deux armées. Cela ne traduit certainement pas les problèmes de commandement qui ont marqué cette campagne et qui ont fini par envoyer Napoléon à Sainte-Héléne (timidité incroyable de Ney à Quatre-Bras, fougue incontrôlée du même à Waterloo, passivité de Grouchy et de Napoléon au soir du 16 juin et le 18 juin, etc.).

Enfin, les conditions de victoire ne tiennent compte que de la destruction des armées en présence. Il n'est pas question de la capture de Bruxelles ! Aussi, le Français peut se concentrer à loisir sur l'armée prussienne qu'il étrillera tandis qu'un mince cordon de troupes contiendra les efforts britanniques, avant de tourner son attention sur cette dernière. Tout cela sans limite de temps puisque rien ne l'incite à se presser vers Bruxelles comme ce fut le cas dans la réalité.

Au final, cette production des éditions Tilsit est un magnifique effort qui, de part ses qualités graphiques et l'originalité de ses concepts pour un jeu opérationnel, mérite l'attention des joueurs. Cet éditeur prouve ainsi d'emblée qu'il est capable de réaliser un produit de qualité. Pour autant, il nous faut regretter les défauts évoqués précédemment, et qui tiennent au système de jeu mis au point par Clash of Arms. Malgré cela, la disponibilité de ce jeu en français, ainsi que *Iéna* (voir encadré), offre une bonne occasion de s'intéresser à l'épopée impériale. ❐

IÉNA

A peine le premier jeu de Tilsit Éditions est-il sorti qu'un second apparaît. Il s'agit de *Iéna*, réédition en français d'un récent jeu de Clash of Arms, *Jena!*. Comme l'indique le nom de cette célèbre bataille, le thème du jeu est la campagne de Prusse de 1806. Plus exactement, le jeu couvre les opérations militaires qui eurent lieu entre le 9 et le 16 octobre 1806. Au cours de cette période, les principaux engagements furent ceux de Saalfeld (10 octobre) et la bataille double de Iéna et d'Auerstaedt (14 octobre).



Ce jeu reprend exactement le même système que *Waterloo* en l'adaptant quelque peu à son contexte. Les deux camps ont ainsi des règles de désintégration de leur armée différentes tandis que les portées de commandement sont sensiblement plus importantes (trois hex. autour des chefs d'armée). Par ailleurs, les troupes françaises isolées ne sont plus les seules à pouvoir faire preuve d'initiative, les prussiennes le peuvent également même si leurs chefs ont des probabilités moindres d'y parvenir. Par contre, échouer au test entraîne désormais un immobilisme total.

La situation offerte par ce jeu est à nouveau à l'avantage des Français, qui alignent une armée sensiblement plus puissante qu'à Waterloo, son moral moyen est moindre mais ses effectifs sont plus importants. Par contre, l'armée prussienne constitue un adversaire plus coriace qu'en 1815 avec des unités aux effectifs toujours importants mais dont le moral se voit considérablement revu à la hausse.

L'avantage du Français réside principalement, comme il se doit, dans ses chefs et dans la situation initiale de la campagne. En effet, l'armée française débute la campagne groupée face à un adversaire qui n'a pas achevé sa concentration. Le Français doit donc tout faire pour détruire l'armée prussienne par morceau sous peine de s'en repentir douloureusement. Quant au joueur prussien, il doit chercher à ralentir l'avancée française en sacrifiant des troupes afin de permettre au gros de ses forces de se regrouper.

Globalement, la situation offerte par ce second jeu de la série offre davantage de perspectives aux joueurs que *Waterloo*, car les conditions de victoire comportent notamment des considérations territoriales. Autre avantage, il offre de petits scénarios, comme la bataille d'Auerstaedt, idéaux pour s'initier au système de jeu. ❐

WATERLOO 1815

Jeu en français édité par Tilsit Editions. Complexité moyenne, jeu en solitaire possible. Echelles : 700 m l'hexagone, une division ou une brigade par pion, 2 h par tour.

Qualités : belle présentation, imbrication de concepts tactiques et opérationnels.

Défauts : lourdeur des mécanismes de combat, déséquilibre des conditions de victoire.

AGE OF RENAISSANCE

La naissance d'un grand jeu

DANS la lignée des jeux de plateau à thème historique, le dernier né d'Avalon Hill nous plonge dans l'Europe du Moyen-Age au siècle des Lumières, avec des mécanismes d'une rare intelligence.

Par Alexis STENBOCK-FERMOR

Age of Renaissance s'étend sur une période d'environ mille ans, de Charlemagne au XVII[e], fractionné en trois époques. Il est ainsi possible de ne jouer que les époques une ou deux pour des parties plus courtes. Cependant, bien que l'on puisse y jouer seulement à deux, le jeu nécessite au moins trois joueurs pour profiter pleinement de toutes les subtilités du système, le maximum étant de six.

La première originalité du jeu est dans son essence même : contrairement à un jeu d'histoire classique, *Age of Renaissance* n'est pas une simulation militaire, mais économique et commerciale. Ces aspects souvent oubliés de toute stratégie sont ici parfaitement rendus par un système de zones économiques qu'il faut disputer à la concurrence des autres joueurs. Les six « Maisons » ou puissances commerciales représentées sont Venise, Gênes, Londres, Paris, Hambourg et Barcelone. Chacune aura bien sûr un destin prédéterminé par sa situation géographique : Venise et Gênes feront la course pour le contrôle du Bosphore et des richesses de la Mer Noire alors que Paris et Hambourg s'étriperont pour celui de l'Europe continentale. Le jeu de Londres et de Barcelone est plus « ouvert » et varie selon l'évolution de la partie et les choix stratégiques des joueurs.

Age of Renaissance utilise des mécanismes de jeu qui, sans être réellement complexes, sont souvent difficiles à comprendre, surtout pour quelqu'un lisant mal l'anglais. La règle est en fait une description détaillée de la séquence de jeu, dans laquelle s'insèrent les multiples effets des avancées de civilisation (voir plus loin). Autant le dire, le premier contact est ardu, mais le jeu en vaut la chandelle ! Heureusement, un exemple de partie en trois pages éclaire de façon lumineuse les points difficiles...

La carte est partagée en zones économiques désignant chacune une ressource commerciale plus ou moins précieuse, comme le bois, la laine ou l'or. Ces zones sont elles-même regroupées en grandes régions comme l'Espagne ou le Moyen-Orient. Les régions jouables dépendent d'ailleurs du nombre de joueurs, l'Europe du nord n'étant par exemple pas accessible à trois joueurs. Chaque joueur doit contrôler le plus possible de zones grâce à des marqueurs de présence économique. Lorsque le nombre de ses marqueurs égale le « chiffre de marché » de la zone convoitée (qui varie de deux à cinq), un joueur contrôle cette zone et la ressource produite. Bien sûr, les autres joueurs peuvent le concurrencer en y plaçant leurs propres jetons et le conflit sera résolu par un jet de dés tenant compte des avancées technologiques éventuelles des deux joueurs et de l'ordre de jeu du tour (voir plus loin).

Bien entendu, l'argent joue un rôle primordial, aussi bien pour acheter des jetons d'influence économique que pour acquérir les avancées de civilisation indispensables au progrès de votre empire commercial. Le ridicule ne tuant pas, Avalon Hill a choisi le dollar comme monnaie d'échange, les joueurs étant par exemple réduit à acheter l'avancée Imprimerie pour $60... On aurait préféré une monnaie plus historique ou tout simplement imaginaire (des « crédits » par exemple). De plus, un affreux graphisme *Monopoly* nous est infligé sur les billets. Ce défaut, bien qu'agaçant, est cependant mineur et bien vite oublié durant la partie lorsque les billets circulent rapidement de mains en mains.

Au risque de nous répéter, on ne peut que saluer une nouvelle fois la qualité des composants de ce produit Avalon Hill : magnifique plateau de jeu, cartes d'événements splendides, multiples aides de jeu. Certes, *Age of Renaissance* n'est pas un jeu de plateau facile d'accès mais il est difficile de résister à l'envie d'y jouer !

Un des éléments essentiels du système est l'index de misère, représenté sur le plateau par une échelle graduée allant de 0 au départ jusqu'à 1 000. Un joueur dépassant ce maximum est éliminé immédiatement. De plus, ces points sont décomptés en fin de partie lors du classement des joueurs. Il est donc primordial de limiter au maximum son indice de misère, qui croît suite à l'acquisition d'avancées religieuses ou à des calamités infligées par vos rivaux, comme la famine ou la guerre civile.

Par ailleurs, un système d'événements difficilement prévisibles rend le jeu très amusant. Les joueurs disposent de cartes d'événement, soit bénéfiques pour eux ou catastrophiques pour leurs adversaires. Les effets étant souvent assez sévères, il n'est pas rare d'assister à des retournements de situations (en particulier après une guerre ou une peste). Cet aspect des règles rend les parties assez ouvertes, le suspens étant souvent sauvegardé jusqu'au tout dernier tour. Les cartes événements représentent également des personnages historiques célèbres, comme Marco Polo ou Léonard de Vinci, qui permettent d'acquérir des avancées de civilisation à des prix réduits. Enfin, des cartes de ressources (grain, métal, ivoire...) permettent de gagner de l'argent en fonction du nombre de territoires possédés correspondant à la ressource.

AGE OF RENAISSANCE

Jeu en anglais édité par Avalon Hill, comprenant deux cartes et 64 cartes d'événements. Assez complexe. Nécessite de trois à six joueurs mais jeux à deux possible. Durée de jeu : trois à cinq heures.

Qualité : matériel magnifique, excellents mécanismes de jeu et ambiance historique parfaite. Parties très acharnées et riches en rebondissements

Défauts : règles parfois difficiles d'accès, beaucoup de comptabilité.

Jeux Descartes doit faire paraître une **adaptation française** d'*Age of Renaissance*, prévue pour la fin de l'année ou le début de 1998.

Les avancées de civilisation

Comme dans d'autres grands classiques de jeux de plateau historique, *Age of Renaissance* utilise un système d'acquisition d'avancées de civilisation, que chaque joueur peut acquérir en cours de partie. Au nombre de 26, elles se partagent en six catégories : science, communication, religion, exploration, commerce et avancées sociales. Chacune de ces avancées apportent des avantages plus ou moins importants au joueur qui la possède. Par exemple, la connaissance « Overland east » ouvre le détroit du Bosphore et la Mer Noire. Les connaissances qui ont les effets les plus importants sont très chères et exigent de posséder des avancées préalables.

Tout cela forme un système assez complexe mais passionnant où une planification minutieuse s'avère indispensable, chaque ville avec sa stratégie propre ayant ses achats prioritaires. Les acquisitions de vos rivaux vont toutefois souvent influencer votre politique d'achat; l'acquisition des Indulgences — qui permet à son possesseur de taxer tous les non-possesseurs de deux jetons d'expansion par tour — va évidemment pousser les autres joueurs à acheter la même avancée. De même, on assiste inévitablement à une course au Nouveau Monde (dernière avancée de la catégorie exploration) entre les joueurs qui ont besoin de nouveaux espaces pour s'étendre.

Le système de mise

Avant le premier tour de jeu, il faut choisir sa ville en misant une somme d'argent qui sera perdue. Un joueur désirant à tout prix Venise par exemple mettra une grosse somme alors qu'un autre préférera économiser en ne misant rien, sans accorder d'importance à la ville qu'il obtiendra. Point souvent crucial, le dernier à choisir sa ville gagnera les situations d'égalité en cours de partie lors de la détermination de l'ordre de jeu. Ce détail peut souvent se révéler décisif car l'ordre de jeu de chaque tour dépend du nombre de jetons d'expansion achetés : le joueur qui a acheté le moins de jetons joue en premier, et ainsi de suite. L'achat des jetons se fait en secret à la fin de chaque tour pour le tour suivant ($1 le jeton).

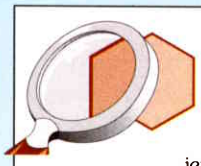
Il est généralement plus intéressant de jouer le premier car, outre le fait de placer ses jetons dans des territoires vides (en début de partie du moins), l'ordre de jeu détermine aussi la difficulté à remporter un conflit dans une zone. En effet, les « combats » se jouent avec trois dés : un de couleur, un blanc et un noir. Un joueur attaquant peut gagner un « combat » en faisant soit plus que son ordre de jeu avec le dé de couleur, soit plus que le dé blanc avec le dé noir... De fait, si les probabilités sont les mêmes pour tout le monde avec les dés blanc et noir, il suffit au premier joueur de faire plus que 1 avec le dé de couleur pour gagner, alors que le sixième ne pourra compter que sur les dés blanc et noir (car il faudrait faire plus que 6 avec le dé de couleur)... Ingénieux et subtil !

Chaque tour, les joueurs sont donc confrontés à des choix stratégiques déchirants : faut-il acheter très peu de jetons pour être dans les premiers à jouer et être presque sûr de conquérir au moins un territoire, ou faut-il acheter beaucoup de jetons pour tenter de s'étendre le plus loin possible dans des territoires vides, en sachant que les autres joueurs, agissant avant, risquent de bloquer cette éventuelle expansion ? Inutile de préciser que l'emploi de cartes d'événements influence encore ce choix et, bien utilisées, peuvent briser les ambitions commerciales d'un adversaire au moment opportun

Par ailleurs, le calcul d'achat des jetons doit également prendre en compte les achats d'avancées de civilisation et un « coût de stabilisation ». En effet, autre mécanisme subtil, les joueurs doivent payer chaque tour une somme d'argent en fonction du nombre de cartes événements qu'ils possèdent, sous peine de voir leur indice de misère augmenter. De fait, un joueur qui conserve un main importante de cartes pour les jouer au moment le plus opportun se voit dans l'obligation de payer chaque tour de grosses sommes d'argent. Là encore, les décisions sont cruciales mais l'expérience montre qu'il est souvent préférable de garder les bonnes cartes pour bien les jouer plutôt que de s'en débarrasser presque sans profit pour économiser.

Comme on peut le voir, avec ses multiples systèmes d'achats, de mises et de comptabilité, *Age of Renaissance* demande une certaine concentration et plaira surtout aux amateurs de « gestion d'empire ». Par rapport au grand classique qu'est *Civilisation* (AH), il offre des parties beaucoup plus riches en coups de théâtre. De même, l'effet des avancées de civilisation (qui sont beaucoup plus nombreuses) enrichit grandement le jeu et oblige les joueurs à une véritable stratégie d'investissement. Enfin, le jeu est facilement praticable à seulement trois joueurs, sans ou presque que son intérêt en soit altéré.

En conclusion, *Age of Renaissance* intègre brillamment des mécanismes de jeu originaux mais, surtout, les concepteurs n'ont pas hésité à imaginer des mécanismes qui n'ont pas forcément de réalité historique mais qui créent des *équilibres* de jeu avec lesquels les joueurs vont devoir composer pour gagner, alors que tout le jeu reste baigné d'une atmosphère historique très prenante... Une belle réussite de conception ! Bref, une fois encore, Avalon Hill a su se renouveler et *Age of Renaissance* se place d'emblée dans le club très fermé des grands jeux de plateau. ❐



LE PREMIER TOUR DE JEU

Dans *Age of Renaissance*, le premier tour de jeu est primordial, en particulier dans le choix d'avancée de civilisation que fera chaque puissance commerciale.

● Venise

Pour Venise, l'ennemi s'appelle Gênes. La Sérénissime doit s'emparer des richesses moyen-orientales avant cette dernière, assurer sa mainmise sur la péninsule italienne et s'ouvrir une porte sur les territoires continentaux d'Europe centrale. Le Moyen-Orient étant prioritaire, il lui faut acheter le premier niveau de galère et économiser pour une acquisition ultérieure (au second ou au plus tard au troisième tour) de l'avancée « Overland east ». Une stratégie alternative peut consister à acheter « Caravane » et venir concurrencer Hambourg et Paris en Europe.

● Gênes

Gênes est dans une position difficile, ayant à contourner la botte italienne pour la course à la soie et à l'épice du Moyen-Orient. De plus, elle doit se protéger des appétits français et barcelonais à Marseille et Lyon. Enfin, Venise va chercher à grignoter en Italie (surtout le tissu de Florence) tout en s'étendant à l'est. Pour Gênes aussi, l'achat du premier niveau de galère dès le premier tour s'avère indispensable pour sortir de la souricière naturelle d'où elle commence. La zone « grain » en Sicile doit être occupée le plus vite possible pour limiter les effets de la famine et s'ouvrir l'Afrique du Nord.

● Barcelone

Barcelone est peut-être la ville la plus facile à jouer au départ mais l'illusion s'estompe vite en raison de sa situation excentrée qui se fait sentir dès le milieu de partie. Le choix est simple : soit concurrencer les deux puissances italiennes dans la course à l'est, soit se concentrer sur la péninsule ibérique en prenant soin de verrouiller le nord face au Parisien, toujours tenté par le bois bordelais ou la pierre de Montpellier. La zone « support » de Toulouse ne doit à ce titre pas être négligée car elle est la clef pour le contrôle du sud de la France.

En début de partie, Barcelone peut éventuellement faire l'économie d'investissement naval, car son expansion est essentiellement terrestre, une économie qui profitera à des achats d'avancée de civilisation.

● Paris

Paris est une puissance considérable surtout dans le jeu à quatre où elle ne subit pas la concurrence de Londres ou de Hambourg. Son objectif est simple : expansion à l'est et au sud. Ses rivaux méditerranéens sont souvent trop occupés à s'entre-déchirer pour la Mer Noire ou les richesses égyptiennes pour être d'une gêne quelconque en Europe continentale. Seules Londres ou Hambourg sont de véritables concurrents directs; la première parce qu'elle cherchera à obtenir à tout prix une tête de pont continentale dès le premier tour (à Saint-Malo le plus probablement) et la seconde qui bloquera l'expansion parisienne en descendant vers le sud le plus vite possible.

● Londres

Londres est une ville difficile à jouer. Son défaut le plus visible est bien sûr, comme Barcelone, sa position excentrée sans que pour autant elle ne bénéficie d'un réservoir territorial. L'acquisition rapide d'un bon niveau de galère est indispensable à sa survie. L'avancée « Heavens » doit lui permettre de se créer des comptoirs « tête de pont » afin de développer son expansion économique. Cependant, son quasi-monopole de la laine peut lui assurer des revenus importants en période de pénurie.

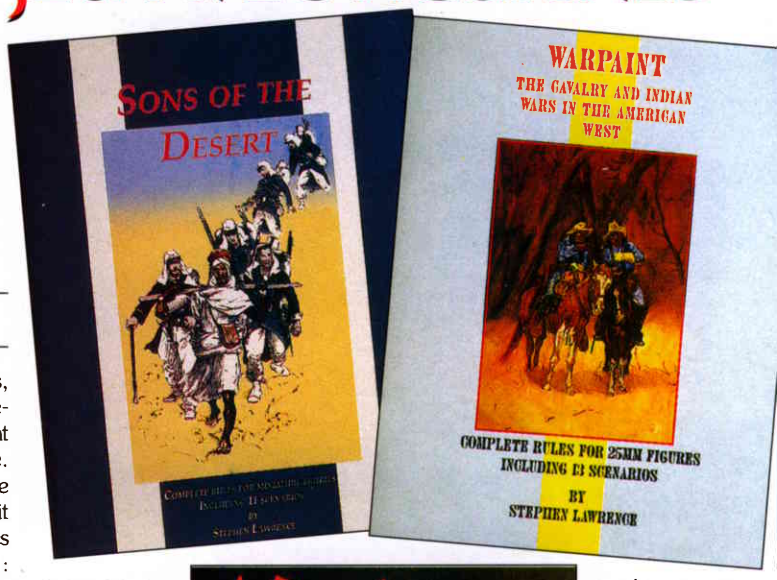
● Hambourg

A l'instar de Paris, Hambourg aura une politique d'expansion essentiellement terrestre. L'achat de la caravane au premier tour lui assure une pénétration en profondeur vers l'est et le sud pour barrer la route au Parisien. Surtout, une expansion rapide par la Russie jusqu'à la Mer Noire est une stratégie très payante pour disputer les richesses orientales aux puissance italiennes. ❐

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

TRES dynamique, l'éditeur américain Emperor's Press propose un trio de règles d'escarmouche particulièrement réussies, sur des thèmes originaux

Par Jean-Philippe IMBACH


SONS OF THE DESERT
WARPAINT
THE CAVALRY AND INDIAN WARS IN THE AMERICAN WEST
COMPLETE RULES FOR 25MM FIGURES INCLUDING 12 SCENARIOS
BY STEPHEN LAWRENCE

Comme souvent avec les règles d'origine américaine, la présentation de ces trois règles de jeu d'escarmouche — ***Warpaint***, ***Sons of the Desert*** et ***Katana*** — est fort plaisante et aérée. Chaque livret comporte une trentaine de pages, les règles proprement dites n'en n'occupant que quelques-unes (cinq à sept), le reste étant dédié à une douzaine de scénarios. Les mécanismes de jeu sont similaires d'une règle à l'autre et permettent de jouer à l'échelle « un pour un » (une figurine sur la table équivaut à un homme réel) ou « un pour quelques-uns » (de cinq à dix suivant le thème). L'échelle de prédilection pour le jeu d'escarmouche reste bien sûr le 25 mm, où chaque figurine peut être peinte et détaillée à l'extrême.

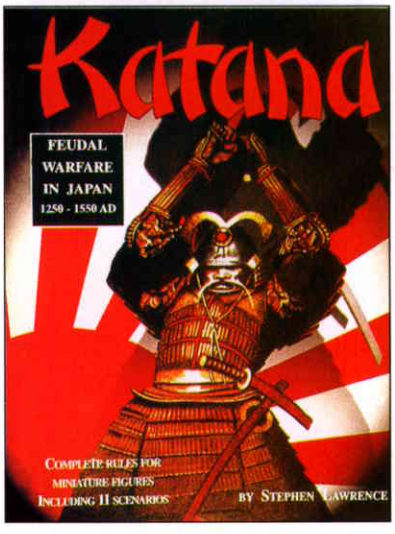
L'originalité des mécanismes de jeu vient de l'utilisation de « dés de qualité ». Dans une règle classique, le facteur de combat varie en fonction de la compétence d'une troupe et les dés à jeter sont fixes. Ici, c'est l'inverse : le facteur de combat est fixe, mais le dé à lancer dépend de la qualité de la troupe. Par exemple, un novice jettera 1d6 pour tirer, et, à l'extrême, un vétéran endurci 1d12; les deux devront faire au moins 6 pour toucher à courte distance. On comprend que l'un possède beaucoup plus de chances de réussite que l'autre... Le mouvement est en partie aléatoire (exemple : 1d6 + 12") et dépend du terrain et de la troupe. La séquence de jeu est assez classique avec des phases de charges, tirs, mouvements, contre-mouvements, moral, etc. Ces phases varient quelque peu d'une règle à l'autre.

Warpaint vous propose de revivre la conquête de l'Ouest. Le seul petit problème est qu'il manque les règles pour monter et démonter de cheval : les indiens et les cow-boys dormaient-ils à cheval ? Les scénarios sont forts variés et reprennent tous les poncifs du thème : l'attaque d'une patrouille de tuniques bleues, d'un campement indien, d'une colonne de chariots, etc. A l'échelle sub-tactique, retenons le Pony Express et le combat d'OK Corral. Amateur de westerns, à vos six coups !

Le thème de ***Son of the Desert*** devrait avoir du succès en France puisque vous êtes invité à prendre la tête d'une patrouille de la Légion étrangère, à la poursuite de tribus rebelles, ou au contraire défendre votre liberté contre les colonisateurs français. L'approche est très « hollywoodienne », le nom de chaque scénario des plus « poétiques » : Marche ou crève !, Le dernier poste, Le fort des maudits, etc. Cette fois-ci, les règles pour monter et démonter sont incluses (ouf !).

Le dernier volume de la série, ***Katana***, nous entraîne dans le Japon des samouraïs. A l'échelle sub-tactique, les samouraïs légendaires apparaissent : ils possèdent 1d20 comme dé de qualité et plein de bonus divers et variés au combat. Il est ainsi possible de les faire combattre à un contre dix !

Les sujets abordés par ces trois règles sont totalement différents, mais elles ont en commun de privilégier la jouabilité, l'amusement même. Elles permettent de retrouver sur la table de jeu le souffle de tous les grands films d'aventure de l'époque dorée du cinéma hollywoodien. Il ne reste plus qu'à se procurer les dés à 6, 8, 10, 12 ou 20 faces dans une boutique de jeux de rôle... c'est déjà le début d'une aventure !


Katana
FEUDAL WARFARE IN JAPAN 1250 - 1550 AD
COMPLETE RULES FOR MINIATURE FIGURES INCLUDING 11 SCENARIOS
BY STEPHEN LAWRENCE

Sons of the Desert, ***Warpaint***, ***Katana*** : règles avec figurines pour reconstituer des escarmouches. Publiées en anglais par The Emperor's Press. Prix indicatif : 95 F (chacune).

LES GUERRES DU CANADA

Chaque ouvrage du Canadian Wargamers Group est un guide particulièrement complet et pertinent sur une période donnée de l'histoire militaire canadienne. La qualité de présentation est correcte, sans atteindre les standards américains. Chaque livret fait de 70 à 80 pages et abordent en détail l'histoire, l'organisation, les tactiques, les uniformes et les drapeaux des belligérants. Vous trouverez aussi des règles de jeu d'histoire avec figurines, des scénarios, des règles de campagne. Bref une approche particulièrement complète de chaque sujet.

Habitants & Highlanders se consacre à la Guerre de Sept Ans en Amérique du Nord. Le général français Montcalm, à la tête de forces réduites, y tient tête aux colonies anglaises, avant de succomber sous les murs de Québec. La règle est prévues pour le 15 mm et deux échelles : le 1/50 (une figurine pour 50 hommes réels) pour les batailles rangées, et le 1/5 pour les escarmouches et les embuscades dans les sombres forêts du « Dernier des Mohicans ». Les règles sont courtes (six pages au total) et simples. Un jeu de campagne sur carte — avec un système de case à case comme le jeu *Gettysburg* de *VV* n° 8 — et une planche de pions sont aussi inclus. Leur présentation est « spartiate » : en noir et blanc et non cartonnés. La carte représente la région des grands lacs et un système permet, au choix des joueurs, de résoudre les batailles avec des figurines plutôt que les pions. En fait, comme le précise l'auteur, ce jeu sur carte a été initialement prévu comme un générateur de scénarios historiques pour des batailles avec figurines.

Rocket's Red Glare est aussi bien faite que la précédente, mais le sujet choisi est moins enthousiasmant : il s'agit de la guerre de 1812 à 1814 où les Américains, profitant des démêlés de la Grande-Bretagne avec Napoléon, tentent de conquérir le Canada. Le livret est autonome. Il comporte des règles complètes pour le jeu d'histoire avec figurines, mais on y trouve aussi des règles pour le combat naval. Les règles de campagne sont par contre absentes.

La dernière production — ***The Whites of Their Eyes*** — est la mieux présentée. Les pions et la car-

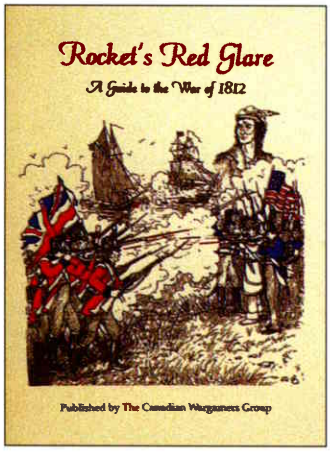
DBR ARMY LISTS – BOOK 3

Ce troisième volume d'une quarantaine de pages clôt la série des listes d'armées pour *DBR*. Il présente d'une part 24 armées européennes de la seconde moitié du XVII[e] siècle, où le fusil à silex et le feu de salve deviennent graduellement prépondérant au détriment de la pique. D'autre part, les amateurs d'armées exotiques trouveront leur bonheur avec 22 listes, plus folkloriques les unes que les autres, qui permettent de recréer les armées de royaumes africains ou des Indes (occidentales ou orientales) aujourd'hui disparus. Citons les Touaregs, les Indiens du Brésil, les Zimbas (du Kenya), les Malais, les Polynésiens, etc. Il ne vous reste plus qu'à découvrir des sources iconographiques, puis à vous procurer ou fabriquer les figurines adéquates : bon courage !

DBR Army Lists – Book 3 : troisième volume des listes d'armée *DBR*. Publié en anglais par WRG. Prix indicatif : 65 F. ❐

te pour le jeu de campagne sont en couleurs, sur un épais papier glacé. La planche de pions comportent aussi des « plaquettes » pour jouer aux figurines… sans figurines. Comme pour les règles de *VaeVictis* (*Képis rouges*, *Los gringos !*), les figurines y sont représentées « vue de dessus ». Le thème est la Révolution américaine, de 1775 à 1783. Là encore, le travail est remarquable, avec en particulier une liste exhaustive de toutes les unités ayant participées aux campagnes, qu'elles soient américaines, anglaises, hessoises ou françaises et, pour chacune d'entres elles, ses uniformes et distinctives et ses caractéristiques en terme de jeu. Enfin, pour finir, on trouve des propositions pour utiliser *1776* ou *We the People*, deux jeux d'Avalon Hill, comme générateur de batailles pour figurines. Attention, les règles de jeu d'histoire avec figurines ne sont pas incluses dans ce livret (par manque de place) : il faut donc obligatoirement disposer de l'un des deux autres livrets.

L'achat de ces guides est fortement conseillé, rien que pour leur qualité historique. Le travail de compilation de Bruce McFarlane est remarquable. Il présente de manière synthétique tout ce dont un joueur de



jeu d'histoire a besoin pour aborder une des trois périodes sus-nommées. Quand nos amis canadiens anglophones feront-ils une version pour leurs compatriotes québécois ? Nous pourrions en profiter nous aussi…

Habitants & Highlanders, ***Rocket's Red Glare***, ***The Whites of Their Eyes*** : guides complets sur la guerre en Amérique du Nord de 1750 à 1815. Publiés en anglais par The Canadian Wargamers Group. Prix indicatif : 130 F (chacun).

Remerciements à J.-C. Prudhon et L. Mariette.

NAPOLEON'S WAR

Cette nouvelle règle pour le combat napoléonien est basée sur des concepts développés il y a plus de vingt ans pour la toujours populaire série des « micro-games » de Tabletop Games. La présentation est toute « anglaise », c'est-à-dire très sobre. Le livret, de petite taille, comporte seulement une vingtaine de pages, dont une douzaine pour les règles proprement dites, et une feuille de résumé. Si on est loin des présentations luxueuses « à l'américaine », le prix est heureusement en rapport avec la simplicité de l'ensemble : quelques dizaines de francs.

Les figurines sont soclées par éléments. Il n'y a pas de taille précise pour les socles, il suffit que les adversaires jouent avec les mêmes conventions (la règle suggère néanmoins 35 x 10 mm et quatre ou cinq figurines pour de l'infanterie de ligne par exemple). Deux éléments d'infanterie forment un bataillon ; un de cavalerie, un régiment ; un d'artillerie, une batterie. Les deux éléments d'infanterie sont côte à côte pour une ligne, l'un derrière l'autre pour une colonne et dos à dos pour un carré. La qualité des troupes n'est rendu que par quatre niveaux (milice, ligne, grenadier et garde).

Pour le tir ou la mêlée, chaque unité lance 1d6, ajoute son potentiel de base et ses facteurs tactiques. Plus la différence entre les deux résultats est importante, plus la victoire l'est pour l'un des deux camps. Suite à un combat, une unité peut être complètement éliminée, ou perdre un élément sur deux pour l'infanterie, ou subir des pénalités à son mouvement. En effet, la particularité des règles est qu'il n'y a pas de pertes de figurines — hormis par élément complet — ou de tests de moral. Ceci est remplacé par des pénalités de mouvement. Plus une unité subit de pertes, plus elle est désorganisée et moins elle peut bouger. Une manière originale pour représenter la perte de cohésion face à l'ennemi.

La règle comporte également des listes d'armées très simples qui permettent de générer aléatoirement en quelques minutes une armée pour un joueur. Seules les cinq grandes puissances — Autriche, France, Grande-Bretagne, Prusse et Russie — sont fournies, mais il est facile d'adapter les tables à d'autres nations. Bien entendu, vous êtes parfaitement libre de constituer votre armée à partir de votre propre documentation.

La jouabilité est donc le point fort de *Napoleon's War*. Son système de jeu est original et intéressant mais, comme toute règle simple, elle peut décevoir ceux qui recherchent la minutie et le détail, même au détriment de la rapidité de jeu. Si vous êtes un amateur de jeu vif et rapide, comme *Shako*, n'hésitez pas à tester cette nouvelle production d'outre-Manche, son prix est fort modique.

Napoleon's War : règle avec figurines pour reconstituer le combat sous l'Empire. Publiée en anglais par Tabletop Games. Prix indicatif : 40 F.

DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS

JEUX MICRO

En Français

♦ STALINGRAD d'Avalon Hill
Traduit par Alsyd - PC/MAC

WARGAMES SUR CARTES

En Français

♦ FRIEDLAND - Azure Wish Editions :
Wargame accessible et réaliste. Systèmes d'ordre et de formation originaux...

♦ INFERNO - GLOBAL GAMES
Traduit par LUDIS : Jeu de batailles infernales entre des hordes de démons... Gamme de figurines superbe et complète !

En Anglais

♦ WAR IN THE DESERT - GRD :
Renaissance de la série EUROPA. Un «monstre» sur le front africain pendant la seconde guerre mondiale !

♦ BATTLE FOR NORTH AFRICA - GMT :
Un nouveau wargame de Richard Berg; système de jeu fluide et simple. 2 joueurs, possibilité de jeu en solitaire.

De nouveau disponible toute la gamme GAMERS dont HUBE'S POCKET...

Quatre boutiques à votre service :

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/
La Sorbonne

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

13 RUE DES REMPARTS
D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/
Victor Hugo

LES UNIFORMES DES GUERRES NAPOLÉONIENNES

TROUPES FRANÇAISES, TROUPES ALLIÉES, TROUPES ÉTRANGÈRES,

Par Bernard Coppens, Patrice Courcelle, Daniel Lordey, Michel Pétard.

Voici une œuvre *totalement inédite et entièrement nouvelle* par sa conception. Pour la première fois, l'ensemble des troupes qui ont participé aux guerres napoléoniennes seront toutes représentées ici, dessinées ır les meilleurs spécialistes et les plus lentueux des peintres d'uniformes.
ous la forme de 300 planches grand format 2 x 32 cm), toutes en couleurs, ce seront nsi près de 1500 soldats *en uniforme et armes* qui mettront en scène toutes ces mées qui, depuis Marengo jusqu'à aterloo, ont combattu sur tous les champs bataille, magnifiant le théatre de la guerre r leurs somptueux costumes.
nsi vous aurez le plaisir de voir défiler nsemble des troupes impériales, les oupes alliées (Etats allemands et Etats de Confédération du Rhin, troupes italiennes, apolitaines, bataves, polonaises...) et les oupes ennemies : anglaises, autrichiennes, ussiennes, russes, espagnoles.

Cette œuvre immense, appellée à faire date dans l'histoire des uniformes se présentera en deux parties, est à dire en deux tomes distincts :

• Tome I :
Troupes françaises et alliées (150 planches)
- *Troupes Françaises : 118 planches (dont 15 planches d'armes)*
- Etat Major : 10 planches
- Garde Impériale : 26 planches
- Cavalerie : 34 planches
- Infanterie : 20 planches
- Artillerie et Génie : 12 planches
- Marine : 3 planches
- Divers : 13 planches
- *Troupes Alliées : 32 planches*
- Confédération du Rhin et Etats Allemands : 22 planches
- Autres : 10 planches

• Tome II :
Troupes étrangères (150 planches)
- Angleterre : 33 planches
- Autriche : 33 planches
- Prusse : 33 planches
- Russie : 33 planches
- Espagne, planches d'armes et divers : 18 planches

Un ouvrage somptueux

Deux volumes contenant chacun 208 pages dont 150 planches cou-urs chacun.
Grand format 320 x 240
Couverture de chaque volume reliée pleine toile, avec tranche fil, gnet, gardes vergé, reproduction couleurs dans un gauffrage pour le at, et gravure à chaud pour la tranche.
Beau papier couché brillant de 135 grammes .
Le tout présenté dans un coffret grand luxe, de fort grammage, tout couleurs, et pélliculé.
Une édition reliée plein cuir, tirée sur papier centaure ivoire de 135 ammes, sous coffret, à tirage très limité est également proposée.

Un ouvrage rare

ention ! Cet ouvrage exceptionnel est tiré à 800 exemplaires seulement, us numérotés :
0 exemplaires numérotés 1 à 700 pour la version reliée toile, et 100 emplaires numérotés I à C pour la version reliée cuir. La souscription cet ouvrage dont le premier tome (Les Troupes Françaises et Alliées) raitra en décembre 97 et le deuxième tome (Troupes Étrangères) en ril 98, est ouverte dès aujourd'hui et sera close définitivement le 30 ai 1997.

Deux cadeaux de bienvenue pour cette œuvre exceptionnelle !

• **Prix préférentiel de souscription : 1990 FF au lieu de 2600 FF !**
Tout souscripteur qui enverra sa souscription accompagnée de son règlement avant le 30 mai 1997, pourra acquérir ce somptueux ouvrage en deux tomes avec son coffret, pour le prix de 1990 FF au lieu de 2600 FF, prix après cette date.

• Les 500 premiers souscripteurs, se verront offrir une magnifique reproduction couleurs **d'une planche d'uniforme grand format** de 100 cm par 70 cm.

Nous avons spécialement commandé les planches de cet ouvrage aux **quatre illustrateurs d'uniformes les plus réputés**, à la fois par leur science en uniformologie, leur connaissance de l'histoire militaire du Premier Empire, et par leur talent artistique unanimement reconnu.
- Bernard Coppens, qui a, entre autres, participé à "L'Armée Napoléonienne".
- Patrice Courcelle, collaborateur du magazine "Tradition" et auteur de très nombreux ouvrages d'uniformes.
- Daniel Lordey, peintre officiel de l'Armée.
- Michel Pétard, lui aussi auteur de très nombreux ouvrages d'uniformologie et collaborateur des revues "Figurines" et "Gazette des uniformes".

Bon de souscription (ou photocopie de ce bon) à retourner accompagné de son règlement avant le 30.05.97

Editions Quatuor - 73670 Entremont le Vieux - Tél. 04 79 65 80 08 - Fax. 04 79 65 88 83

OM ..... PRÉNOM .....

DRESSE ..... VILLE ET CODE POSTAL .....

Je commande "LES UNIFORMES DES GUERRES NAPOLÉONIENNES" au prix exceptionnel de souscription de 1990 FF, je règle en une seule fois par chèque joint à ma commande.

Je commande "LES UNIFORMES DES GUERRES NAPOLÉONIENNES" au prix exceptionnel de souscription de 1990 FF, augmenté de 110 F de frais de crét, et je règle en deux fois par deux chèques de 1050 F joints à ma commande, le premier étant encaissé à la commande, le second un mois après.

Je commande "LES UNIFORMES DES GUERRES NAPOLÉONIENNES" dans sa version grand luxe reliée cuir, deux tomes sous coffret au prix de 500 FF, que je règle en une fois par chèque joint à la commande.

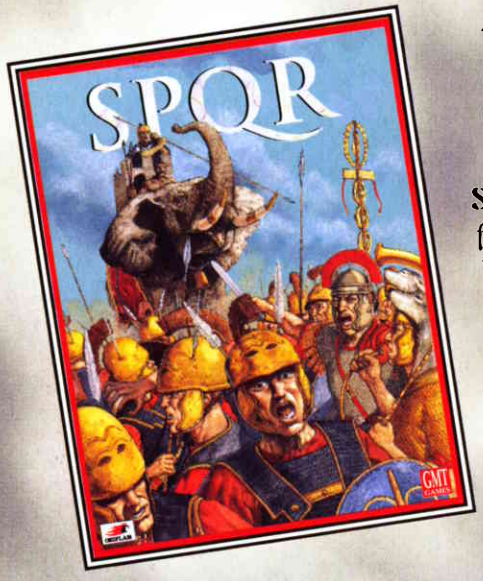
Un accusé de réception de ma commande me sera envoyé. Je recevrai le premier tome en décembre 97 et le second en avril 98, chaque fois en recommandé dans son emballage renforcé (les 2 tomes porteront le même numéro). Si je suis parmi les 500 premiers souscripteurs, je recevrais, avec le premier ome, mon cadeau, la planche couleurs 70 x 100 cm.

Date et signature

F.

SPQR

«Premier Consul, prenez la tête de nos légions et montrez au monde la force de l'Empire !»



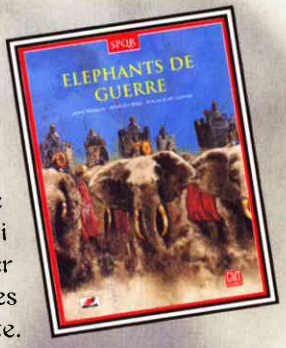
Avec S.P.Q.R., vous pourrez diriger l'une des plus grandes armées de l'antiquité face à ses ennemis héréditaires.

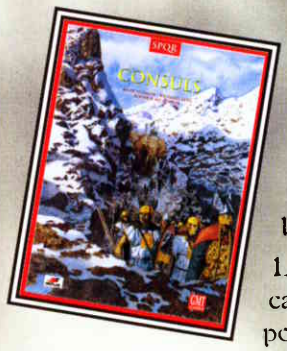
S.P.Q.R. : le jeu développe développe cinq grandes batailles qui firent de Rome une puissance impériale. Ces batailles opposent les légions aux Carthaginois, Macédoniens et à l'armée mercenaire de Pyrrhus, roi d'Epire. Vous combattrez à Cynocéphale, Cannes, Zama, Bagradas et Beneventum.

La boite comprend les règles, trois planches de pions, quatre cartes permettant de simuler les différentes batailles. Cette simulation vous permettra de découvrir l'art de la guerre antique et d'égaler Scipio et Hannibal.

Eléphant de Guerre : ce supplément reprend deux nouvelles batailles capitales, Raphia et Magnésie.

Il comprend une planche de pions supplémentaire qui s'avèrera nécessaire pour jouer les conflits des extensions éditées par la suite.





Consuls : ce second supplément décrit les batailles de la Trébie et du Metaure mettant en scène les armées d'invasion d'Hannibal après leur passage à travers les Alpes.

Le livret contient deux grandes cartes et des règles spécifiques pour appréhender ces scénarios.

La saga continue avec «Les Victoires de Pirrhus».

Le roi d'Epire se lance à la conquête de la jeune république romaine. De cette tentative, deux grandes batailles furent retenues : Heraclea et Ausculum. L'extension contiendra deux grandes cartes représentant les lieux des conflits ainsi que des règles appropriées. Elle sera disponible très prochainement.

GRAND TOURNOI Open 97

l'AJH/ ACPW organise les 5 et 6 avril 1997 à l'université de Paris IX Dauphine un grand tournoi open sur S.P.Q.R. Pour toute information et inscription, écrivez à :

Thierry Drezen AJH/ACPW 91 rue J.P.Bourquard 78500 Sartrouville

Email: magic@ajhacpw

ORIFLAM

NOUVEAU !

Sur le front de l'édition : LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

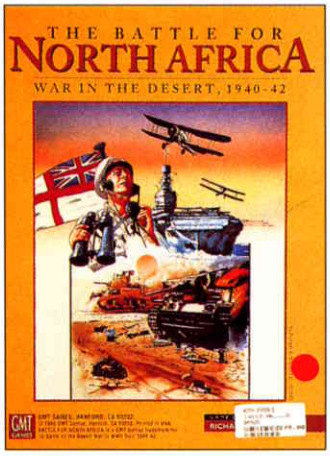
CE qui n'était qu'une tendance depuis plusieurs mois est devenu une évidence : la production européenne, et plus particulièrement française, est dorénavant plus importante que les parutions en provenance d'outre-Atlantique.

Par Théophile MONNIER

Au milieu d'un véritable désert de nouveautés américaines, les éditeurs français, espagnols ou italiens poursuivent leur bonhomme de chemin. Certes, ce n'est pas encore SPI ou Avalon Hill, et ça ne le sera peut-être jamais, mais tout de même, qui aurait eu l'audace d'imaginer il y a encore un ou deux ans que la majorité des nouveautés sur le marché du jeu d'histoire sur carte viendraient de ce côté-ci de l'Atlantique ? Il faut toutefois mesurer cette constatation : de nombreux jeux publiés en France sont des adaptations de créations américaines (jeux Oriflam ou Tilsit) et, de plus, beaucoup de concepteurs américains ont pris le virage de l'informatique (comme Bob McNamara ou, apparemment, GMT). Il n'en reste pas moins que c'est la fin d'une époque — et quelle époque, vingt-cinq ans de domination américaine totale en matière de jeu sur carte ! — et le début d'une autre, avec un marché peut être moins « bouillonnant » mais beaucoup mieux localisé, et des créations réalisées avec un esprit neuf.

THE BATTLE FOR NORTH AFRICA

Unique parution américaine de ces deux derniers mois, ***The Battle for North Africa*** n'en est pas moins d'une grande originalité. Il s'agit en effet d'une réalisation du prolifique Richard Berg, qui signe là son troisième jeu sur le même sujet, après le légendaire et monstrueux *Campaign for North Africa* et *Desert Fox*, tous deux chez SPI.



North Africa est un jeu à l'échelle opérationnelle, avec des pions représentant des régiments, et une carte qui couvre la Lybie et l'Egypte. Le graphisme est correct, les pions colorés présentent les symboles Otan. Première innovation, les pions d'infanterie et de blindés sont de grande taille, les unités de soutien de taille plus réduite.

North Africa fait partie de la série *Gameplayers* (après *Glory*) et, à ce titre, c'est un jeu qui se veut facile d'accès tout en proposant des mécanismes ingénieux et ludiques. De fait, on retrouve le mécanismes des marqueurs d'activation, dorénavant bien établi et qui, il faut l'admettre, reste l'une des idées lumineuses du jeu d'histoire. Les unités sont donc regroupées par formations, en l'occurrence des divisions, et peuvent agir quand leur marqueur est tiré de la pioche.

De plus, petite subtilité, les joueurs doivent « acheter » avec des points de ressource les marqueurs qu'ils peuvent placer dans la pioche en début de chaque tour (des points de ressources sont disponibles au début de chaque scénario et les joueurs en reçoivent un nombre aléatoire chaque tour, selon des règles spécifiques par nationalité et période). Ces points de ressource servent également comme points de remplacement, pour reconstruire des unités, ou pour construire des fortifications.

Enfin, selon la capacité des commandant en chef (comme Rommel), les joueurs peuvent placer des unités en réserve pour réagir au moment opportun ou pour effectuer des opérations combinées en activant plusieurs divisions en même temps. Ces mécanises composent évidemment une phase de jeu assez déstructurée, avec des alternances

ILS ANNONCENT...

● **Avalon Hill** : après quelques belles parutions en jeu de plateau historique (*Hannibal*, *Age of Renaissance*) et avec une forte activité informatique, Avalon Hill maintient un rythme ralenti pour sa série phare, *ASL*. Les parutions d'extensions pour ce jeu ont connu une période de flottement, probablement due à des changements de responsables et des « mises au pas » concernant les productions associatives. Toujours est-il que la prochaine extension sera ***Pegasus Bridge***, sur la prise du célèbre pont par les paras britanniques le 6 juin 1944. Il s'agit d'un module historique, avec règles de campagne et carte historique. Parution incessante.

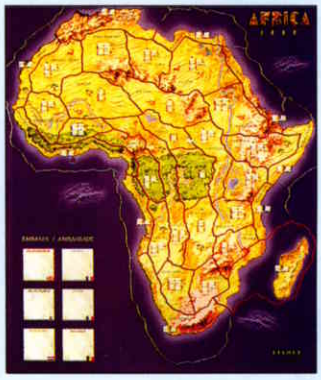
● **Moments in History** : cet éditeur allemand a conu une réelle baisse d'activité depuis près d'un an. Il annonce néanmoins la parution de ***All Quiet on the Western Front***, un jeu sur la dernière année de la Première Guerre mondiale (mars-novembre 1918). Le jeu sera de taille modeste, mais on l'attend toujours ! Par la suite, ***Eastwall : Battles for the Dnepr*** (septembre 1943-février 1944) reprendra le système de *Ring of Fire* (pour cet été). Enfin, l'extension ***Tank Commander*** (le jeu de carte) sur l'Afrique du Nord est programmée pour la fin de l'année.

AFRICA 1880

Tilsit Editions semble bien décidé à maintenir le rythme, et après deux jeux sur l'Empire, cet éditeur nous propose deux jeux sur la guerre de Sécession : ***Vicksburg*** et ***Chickamauga***. Ces jeux sont extraits de la très bonne série *Civil War Campaign* de Clash of Arms, série que nous avons analysée dans *VaeVictis* n° 3. Nous présenterons ce deux jeux dans le prochain numéro, ils sont toutefois déjà disponibles en magasin.

Pour l'heure, changeant radicalement son fusil d'épaule, Tilsit sort également un jeu de diplomatie historique : ***Africa 1880***. Comme son nom l'indique, ce jeu porte sur la conquête de l'Afrique à la fin du XIX[e] siècle, époque où le continent noir est encore largement inexploré.

La carte, splendide, est organisée en vaste zone, avec un seuil de colonisation pour chacune. Sous-titré *Diplomatie et Embrouilles* (*sic* !), *Africa* fait irrésistiblement penser au célèbre *Diplomatie*, dont il reprend en réalité la base. En effet, comme à *Diplomatie*, les joueurs notent leurs ordres au début de chaque tour après, on le devine, une phase de négociations intenses. Les ordres sont très simples et permettent soit d'étendre sa présence, soit de se développer en colonies. De même, les joueurs notent leur politique diplomatique vis-à-vis de chaque adversaire.



Pendant le tour, les conflits se produisent entre adversaires qui se sont déclarés la guerre, sans résolution de bataille mais en retirant de manière arithmétique les pions de présence des deux camps.

Africa 1880 n'est donc pas du tout une simulation militaire, ni même en réalité une simulation historique (puisqu'aucune règle ne fait référence à l'histoire), mais il s'agit d'un jeu de société particulièrement bien présenté et qui réjouira les amateurs de négociation. ❐

d'activations des deux côtés, et une grande flexibilité de jeu.

Une table de combat innovante

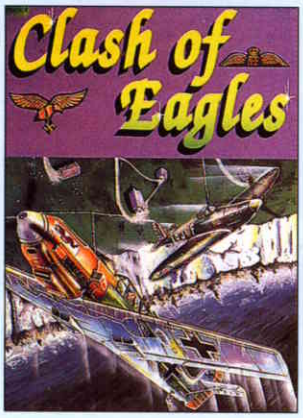
Concernant les aspects opérationnels, le combat utilise une résolution plutôt inhabituelle. En effet, l'attaquant jette un dé sur une table qui ne comporte que deux colonnes : effets sur l'attaquant et effet sur le défenseur ! Les habituels rapports et multiples modificateurs tactiques ne servent en effet que pour apporter un modificateur au dé. Les modificateurs s'appliquent donc tous de la même manière, ce qui amène une légère simplification par rapport à une table classique. Surtout, alors que dans la plupart des jeux, l'importance des effets du combat dépend du rapport de force, ici , un combat entre petites unités peut donner les mêmes résultats qu'une bataille entre des effectifs importants.

Parmi les additifs divers, on trouve le transport par bateaux, des événements aléatoires, le soutien aérien et l'exploitation d'un nombre aléatoire d'hex. après combat...

Au final, les règles de *Battle for North Africa* sont effectivement assez simples (14 pages quand même) mais il nous semble presque impossible qu'un joueur débutant puisse se lancer dans une partie après une simple lecture de la règle. En réalité, si les principes de base — et surtout le combat — sont simples, leur application est beaucoup moins évidente. L'alternance d'activations, le choix des états-majors à mettre dans la pioche et la gestion des points de ressource sont des concepts assez évolués. L'optique est donc plutôt de permettre à des joueurs ayant un minimum d'expérience de mettre en place une partie d'un jeu stratégique d'assez grande ampleur avec peu d'effort. Cet objectif est atteint, et *North Africa* se « livre » avec plaisir.

The Battle for North Africa : jeu en anglais édité par GMT, comprenant deux cartes et 400 pions. Deux scénarios historiques et un « *Et si...* ». Complexité moyenne, jeu en solitaire possible.

CAMELOT : LES JEUX QUI PARLENT AVEC LES MAINS



La production européenne est décidemment pleine de surprises. Après l'Espagne et la Pologne, c'est maintenant en Italie que l'on découvre un petit éditeur de jeu sur carte : **Camelot**. Située à Milan, Camelot est une jeune société qui réalise des jeux en boîte sous la direction de Giacomo Fedele. Pour l'instant, Camelot a déjà réalisé trois jeux, sur des sujets assez variés :

– ***Clash of Eagles***, un jeu de combat aérien sur la Seconde Guerre mondiale. Le jeu en boîte traite de l'année 1940 mais une extension, ***Malta***, couvre la guerre aérienne en Méditerrannée l'année suivante.

– ***Peninsula italica*** : un jeu sur l'Italie antique, des premières cités-états à la prédominance de Rome.

– ***Barbarians*** : un jeu sur les grandes invasions (nous n'avons pas pu voir ce dernier produit, il s'agit peut-être d'une adaptation de *Barbarians* de 3W).

Les jeux ont une assez bonne présentation, avec des pions en carton et des aides de jeu en noir et blanc. L'ensemble est en italien mais des traductions des règles en anglais sont fournis.

Camelot réalise également un magazine de jeu, ***Parabellum*** (décidemment, latin et jeu d'histoire sont mariés !), qui propose essentiellement des extensions pour ses produits, et quelques présentations de nouveautés.

Voila en tout cas un éditeur à qui nous souhaitons bonne chance, en espérant trouver un jour ces jeux en France. *Ciao* ! ❐

Camelot : Giacomo Fedele, Viale Boezio 12, 20145 Milano, Italie. Fax : 00 39 2 551 60 25

CIEL DE BATAILLE par Batisse

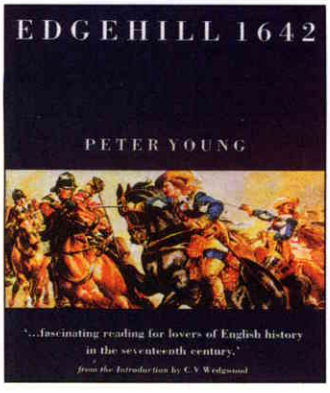
SEDAN 1870
NAPOLEON III ! MON NEVEU!
QUEL PLAISIR DE RETROUVER LE SEUL MEMBRE DE LA FAMILLE QUI PERPETUE LES VALEURS DE NOTRE CLAN
TAP TAP TAP
J'AI ÉTÉ TON MODÈLE . TU AS ASSIS TON POUVOIR SUR UN COUP D'ÉTAT, TU T'ES MODESTEMENT PROCLAMÉ EMPEREUR, ET TU VOLES VERS LA GLOIRE SUR LE CHAMP DE BATAILLE.
PSHHH
KOF KOF KOF
JUSTEMENT! FAIS MOI VOIR COMMENT ÇA SE PASSE. AS-TU MON GÉNIE NATUREL?
C'EST UNE NOUVELLE STRATÉGIE CETTE PAGAÏLLE DANS NOS TROUPES?
COUIC
PAW
BATISSE 97 - W13
NON DÉCIDÉMENT! MILITAIREMENT PARLANT, JE NE VOIS PAS LES POINTS COMMUNS ENTRE NOUS DEUX.
POUM
DÉÇU -
MMH?
DEGAGEZ! C'EST WATERLOO!

NOUVEAU !

LA BIBLIOTHEQUE STRATÉGIQUE

Par Laurent HENNINGER

UNE nouvelle collection de monographies d'histoire militaire vient de voir le jour outre-Manche. Intitulée tout simplement *Great Battles*, elle est publiée par The Windrush Press. Sont pour le moment parus : ***Hastings*** (on ne présente plus...), ***Agincourt*** (« notre » Azincourt !), et ***Edgehill 1642*** (importante bataille de la guerre civile anglaise).



Si les deux premiers titres rabâchent les batailles préférées des Anglais, le dernier me semble plus intéressant : la bataille est véritablement traitée en profondeur, et de nombreuses sources sont mises à la disposition du lecteur, ainsi qu'une analyse des points de vue des différents protagonistes de l'affrontement. Très utile pour tous les passionnés des guerres du XVII[e] siècle.

Malheureusement, on ne peut guère en dire autant de l'étude sur la bataille d'Azincourt : si de rares, fort intéressants et très utiles documents sont fournis en annexes, un rapide coup d'œil à la bibliographie des ouvrages consultés par l'auteur nous montrera que les analyses des historiens français sur cette bataille ont été bien peu utilisées. Ma remarque ne relève en rien d'une quelconque aigreur chauvine, mais il me semble difficile d'écrire sur cette période en ignorant ne serait-ce que les travaux de Philippe Contamine, pourtant largement diffusés et reconnus pour leur qualité dans le monde anglo-saxon...

Ajoutons à la liste des publications de cet éditeur un fort intéressant journal personnel d'un soldat de la Grande Armée, tout simplement intitulé ***The Diary of a Napoleonic Foot Soldier***. L'auteur est un jeune allemand de 18 ans nommé Jacob Walter et son témoignage constitue l'un des très rares écrits d'un fantassin du rang d'une armée de ce temps. Ce récit couvre les campagnes de 1806, 1807, 1809, 1812 et 1813, mais c'est la campagne de Russie qui constitue bien sûr le témoignage le plus poignant. Un appareil critique fort complet, accompagné de commentaires et d'analyses de spécialistes complète l'ensemble.

La bataille de Gettysburg

La collection *Campagnes & stratégies* des éditions Economica étend sa collection, avec ***Gettysburg 1863 - le tournant de la guerre de Sécession***, de Lee Kennett, professeur à l'université de Géorgie. Il est tout de même significatif qu'un éditeur français ait été contraint de faire appel à un historien américain pour écrire sur ce thème : manifestement, aucun historien français n'a été capable de le faire... Pour l'heure, nous avons là un des plus petits volumes de cette collection : une bonne introduction, en somme, et avec une grande importance accordée au contexte politico-stratégique de cette bataille gigantesque, puisque l'auteur plonge jusqu'aux plus lointaines racines de ce conflit, à savoir les malentendus qui existaient entre États du nord et du sud dès la proclamation de l'indépendance des États-Unis, à la fin du XVIII[e] siècle. De même, la campagne menant à Gettysburg est traitée en détail.

Restons dans le passé (relativement) proche avec une nouvelle histoire de ***La guerre de Trente Ans***, signée de Henry Bogdan, spécialiste de l'Europe orientale, et éditée chez Perrin. L'auteur aborde ce conflit, l'un des événements les plus importants de toute l'histoire de l'Europe, sous un angle relativement novateur (importance des aspects est-européens du conflit, analyses historiques et politico-stratégiques originales).

Ceux qui partagent ma passion pour l'histoire militaire de la Renaissance italienne se procureront sans tarder un ouvrage qui risque de faire parler de lui à l'avenir : ***Les armes de Minerve - l'Humanisme militaire dans l'Italie du XVI[e] siècle***, de Frédérique Verrier, paru aux Presses de l'Université de Paris-Sorbonne. Cette étude fort originale et novatrice analyse l'apparition et le développement d'une nouvelle culture militaire dans l'Italie de la fin de la Renaissance. Avec la révolution militaire en cours à l'époque et l'apparition d'armes nouvelles, les vieux « logiciels mentaux » issus de l'idéologie chevaleresque médiévale se trouvèrent en effet caducs. Les intellectuels d'alors tentèrent d'adapter les principes de la pensée humaniste de la Renaissance à l'élaboration d'une nouvelle pensée militaire. Ce sont ces multiples tentatives qui sont présentées et décortiquées ici.

L'homme en guerre

L'ouvrage majeur de ces dernières semaines, dans le domaine de la production éditoriale française en histoire militaire, est le nouveau volume de l'excellente collection *L'art de la guerre*, des éditions du Rocher, signé cette fois du célèbre historien militaire Philippe Masson : ***L'homme en guerre 1901-2001 - de la Marne à Sarajevo***. L'auteur y évoque et y analyse tout ce qui, dans les guerres de notre siècle, se rapporte aux combattants, aux hommes, simples soldats ou officiers subalternes, qui ne connaissent de la guerre que ses aspects les plus sordides, les plus atroces et les plus concrets. Truffée d'anecdotes comme de chiffres, cette étude « transversale » et comparative sait merveilleusement bien partir des détails pour en tirer des analyses globales et ô combien pleines d'enseignements, le tout en abordant aussi bien les problèmes du combat ou des doctrines tactiques que ceux de la vie quotidienne des hommes ou de la « mémoire » des conflits, à travers les façons fort différentes dont les anciens combattants sont perçus dans les sociétés en fonction des époques. À lire d'urgence, aussi bien par les amateurs de jeu d'histoire que pour les passionnés d'histoire militaire en général.

Deux ouvrages publiés par l'ADDIM (la maison d'édition du ministère de la Défense) viennent fournir quelque matière à réflexion sur la guerre aérienne, dont l'emploi a toujours été source de polémique. Le premier, ***Puissance aérienne et stratégies***, est l'œuvre du général Michel Forget, ancien commandant de la FATAC. L'auteur nous offre une bonne synthèse des différents rôles de l'arme aérienne dans la guerre du XX[e] siècle. On lui reprochera toutefois de ne pas prendre beaucoup de risques intellectuels et de se contenter de nous livrer là un honnête « poly » de cours pour étudiants à l'Ecole de guerre. Analyses en profondeur, polémiques, interrogations, questionnements, problématiques et conceptualisations sont ici absentes. En revanche, ***La guerre à ciel ouvert - Irak 1991***, de Valéry Rousset, à travers une description et une analyses magistrales du rôle central de l'aviation dans la guerre du Golfe, développe un certain nombre de problématiques majeures pour ceux qui cherchent à penser la stratégie et les guerres de l'avenir. On pourra être ici ou là en désaccord avec l'auteur, mais, au moins, Rousset « se mouille », pense et propose des pistes de réflexion.

Ceux qui cherchent à mieux comprendre et connaître les processus de décision stratégiques de la grande puissance impériale de notre temps — j'ai nommé les États-Unis — devront à tout prix lire et méditer l'ouvrage de Jean-Paul Mayer : ***Rand, Brookings, Harvard et les autres - les prophètes de la stratégie des États-Unis***, paru également à l'ADDIM. L'auteur y analyse la genèse, l'organisation et la fonction des célèbres « Think Tanks » américains, ces centres de recherche, de réflexion et d'analyse semi-privés (ou peut-être semi-publics ?) qui sont à la base de toutes les grandes orientations de la politique extérieure et militaire américaine.

Les écrits du CEHD

Terminons par l'un des aspects les plus importants de toute guerre, et ce depuis la nuit des temps : le renseignement. Deux ouvrages sur ce thème viennent de paraître. L'un est un recueil d'exposés prononcés dans le cadre de la commission d'histoire du renseignement du Centre d'études d'histoire de la Défense, au château de Vincennes, et constitue le Cahier n° 1 du CEHD. On y trouve, entre autre, des textes sur l'organisation du contre-espionnage français de 1871 à 1945, le renseignement soviétique à la veille et au cours de la Seconde Guerre mondiale (exposé du lieutenant-général Vadim Kirpitchenko, de l'ex-KGB, ancien haut responsable des services secrets soviétiques dans les pays arabes !), l'affaire Profumo, qui défraya la chronique en Grande-Bretagne au début des années 60, ou la crise dans le renseignement américain de 1986 à 1996. L'état des dernières recherches en cours, en somme. D'autres Cahiers du CEHD sortiront dans les mois à venir. À suivre...

De même, le CEHD vient de publier un ouvrage de référence extrêmement utile pour les chercheurs : le ***Minerve***, un recueil des travaux universitaires soutenus ou déposés entre 1985 et 1995 dans les universités françaises dans les domaines de l'histoire militaire et des études de défense. Cet annuaire sera réactualisé chaque année. Pour se procurer ces ouvrages, il suffit d'écrire (avec un chèque de 70 F, pour le premier, et de 100 F, pour le second) au **CEHD**, château de Vincennes, BP 153, 00481 Armées.

L'autre, édité chez Lavauzelle, s'intitule : ***Encyclopédie du renseignement et des services secrets***, et est l'œuvre de Jacques Baud, officier de l'armée suisse, actuellement en poste aux Nations Unies, à New York. Il s'agit d'un fort utile ouvrage de référence qui fournira de précieuses indications aussi bien sur les questions d'espionnage proprement dit que sur celles de renseignement stratégique, opérationnel et tactique, et sur tous les moyens techniques aujourd'hui à la disposition des puissances militaires qui comptent. ❐

En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire
Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

•

Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

•

Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA – 10, rue Nicolas Flamel 75004 PARIS
Tél. : 01. 42. 78. 05. 78 – Fax : 01. 42. 78. 14. 72
Librairie ouverte du lundi au samedi de 10 h à 18 h 30.

dans la série "Civil War Campaign" enfin en français

1863

Grant envahit le Mississippi...

SYSTÈME STRATÉGIQUE
1 pion = 1 brigade ou 1 division
1 zone = 20 km² environ
complexité : simple,
idéal pour débutant.

TILSIT ÉDITIONS

...et les Confédérés remportent leur dernière grande victoire.

"Avec une présentation impeccable et un système vraiment agréable à pratiquer, la série Civil War Campaign propose peut-être ce qui existe de mieux en matière de guerre de sécession"

VAE VICTIS

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ _____ _____
NOM PRÉNOM
_____
ADRESSE
_____ _____
CP VILLE

COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) de VICKSBURG au prix unitaire de 260F + 30F de frais de port et d'emballage

☐ exemplaire(s) de CHICKAMAUGA au prix unitaire de 260F + 30F de frais de port et d'emballa

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F

Offre valable en France métropolitaine dans les limites des stocks disponibles jusqu'au 31/12/99.

NOUVEAU !

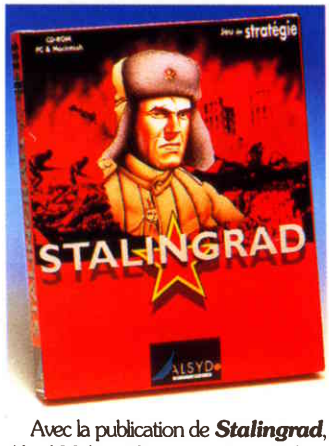
STRATEGIE INFORMATIQUE

LA parution de *CyberStratège*, le nouveau magazine proposé par la rédaction de *VaeVictis* (en kiosque le 20 mai, voir notre éditorial) va permettre évidemment de couvrir de manière bien plus détaillée l'univers du jeu de stratégie sur informatique.

Par Théophile MONNIER

Nous maintiendrons néanmoins cette rubrique *Stratégie informatique* dans son volume actuel (deux à trois pages) pour que les lecteurs de *VaeVictis a priori* non équipés en informatique (et donc non concernés par *CyberStratège*) puissent se tenir au courant des dernières parutions en matière de jeu d'histoire sur ordinateur.

STALINGRAD



Avec la publication de ***Stalingrad***, Alsyd Multimédia poursuit son adaptation française des jeux d'histoire de la série *World at War*, d'Avalon Hill et Atomic Games, pour le plus grand plaisir des stratèges informatiques. Ceux qui avaient déjà pu apprécier *Au cœur du débarquement*, paru en 1995 et qui mettait en scène les combats américains en Normandie, pourront maintenant se plonger dans l'enfer du front russe, grâce à une simulation particulièrement intéressante.

En réalité, seul le manuel — et non le jeu — est traduit, mais la qualité de présentation du manuel Avalon Hill a été entièrement préservé. Il comprend des explications détaillées du système de jeu, illustrées de nombreuses photos. Des notes historiques et une grande carte du théâtre d'opérations complètent le tout. Enfin, information importante, ce jeu fonctionne tout aussi bien sur Mac que sur PC.

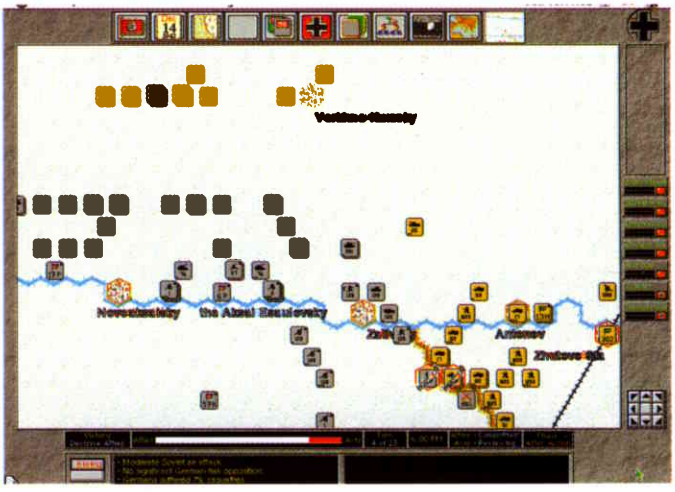
Avant d'entrer dans le détail, il convient de signaler que la conception de *Stalingrad* est antérieure à celle d'*Au cœur du débarquement*, ce jeu étant le dernier paru de la série chez Avalon Hill. Les quelques améliorations apportées dans ce dernier jeu ne s'y retrouvent donc pas (comme par exemple la possibilité de centrer l'écran sur une unité précise depuis l'ordre de bataille, avec la touche Alt). Mais ce point est mineur, l'essentiel des qualités de la série ayant été incorporé au logiciel dès la réalisation de *Stalingrad*.

Stalingrad couvre les combats pour la ville de Stalingrad, puis l'offensive soviétique Uranus et les diverses contre-offensives allemandes pour dégager la ville, une période qui va de septembre 1942 à janvier 1943. Le jeu est très dynamique, avec de vastes offensives et des possibilités de contre-offensives soudaines. L'échelle de jeu est opérationnelle, avec des hexagones représentant de 400 m à 3 km selon les scénarios. Chaque unité d'infanterie représente un bataillon à un régiment.

La série *World at War* utilisent des mécanismes classiques de jeu d'histoire : rapport de force pour les combats, zone de contrôle, importance du ravitaillement, fatigue, appui aérien ou d'artillerie, etc. Mais à la différence d'un produit comme *Third Reich*, très sobre et assez pénible d'utilisation, *Stalingrad* est d'un accès bien plus agréable, même si, par définition, ce type de jeu reste toujours un peu austère. Les mouvements, bombardements et combats sont planifiés pour toutes les unités puis exécutés quasi simultanément pour les deux camps au sein d'une phase unique (en cas de conflit, l'ordre d'action dépend du niveau de qualité des unités).

Une interface performante

Stalingrad dispose indiscutablement d'une apparence graphique séduisante et agréable. Pas de séquences vidéo, certes, ni de gadgets périphériques par rapport au cœur du jeu, mais l'important n'est évidemment pas là : les unités sont parfaitement lisibles et identifiables, la carte est bien réalisée, et les



En décembre 1942, von Manstein tente de lever le siège de Stalingrad.

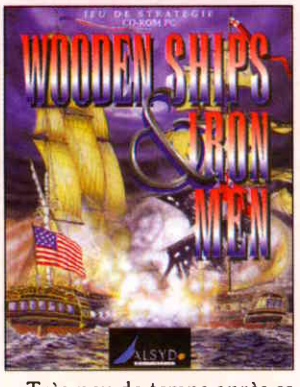
boutons ou boîtes de commandes qui entourent cette dernière sont parfaitement compréhensibles et accessibles, ce qui est capital. Une masse considérable d'informations est ainsi portée à la connaissance des joueurs sans aucun effort (ou presque) de leur part. Sur le plan sonore, la constatation est du même ordre : pas d'effets spéciaux non plus, mais juste ce qu'il faut pour agrémenter un jeu au long cours, même si on peut finir par se lasser des brèves séquences musicales qui marquent telle ou telle opération de la souris — mais on peut alors les supprimer.

L'interface proprement dite, quant à elle, est particulièrement réussie : un simple clic de la souris sur une unité permet d'afficher au bas de l'écran ses caractéristiques (force d'attaque, de défense, moral, fatigue, désorganisation, niveau d'approvisionnement, distance par rapport à son quartier général), tandis qu'un tableau à droite précise l'impact du terrain, notamment, sur ces différents éléments, ainsi que le rapport de force prévisible dans l'hypothèse où l'unité sélectionnée se trouve engagée dans un combat.

Au dessus de la carte, d'autres boutons permettent de disposer instantanément d'un bilan chiffré des opérations (en points de victoire), d'une vue d'ensemble et paramétrable du champ de bataille, comme de l'ordre de bataille complet de son propre camp. Sont également disponibles le calendrier de l'arrivée des renforts éventuels, avec estimation tour par tour de la météo, ainsi que des boutons permettant d'affecter un commandant d'unité ou d'armée à tel ou tel point de la bataille, ou encore de fixer les points d'application des opérations aériennes.

Enfin, des menus déroulants permettent de faire à tout moment le point des actions déjà ordonnées (mais l'ordinateur effectue alors les calculs nécessaires à la seule lumière des informations dont le joueur peut disposer), ou de passer en revue et d'adapter les différentes options du logiciel (affichage des hexagones, des zones de territoire contrôlées, choix des symboles OTAN pour les unités, etc.). Sur tous ces points, les vétérans de la série *V for Victory*, dont la série *World at war* a pris la suite, ne seront pas dépaysés et ils ne pourront que constater que le jeu a considérablement gagné en richesse et en souplesse d'utilisation.

WOODEN SHIPS & IRON MEN



Très peu de temps après sa sortie chez Avalon Hill, Alsyd vient également de réaliser l'adaptation française de *Wooden Ships & Iron Men*, le jeu de combat naval sur le début du XIX[e] siècle (voir *VV* n° 12). Pour la première fois chez cet éditeur, l'adaptation du jeu a été entièrement faite en français, logiciel et voix compris (mais titre excepté, nous proposons la Royale !). Rappelons que *Wooden Ships* est en jeu en semi-simultané, les joueurs donnant les ordres à tous leurs navires en début de tour et les mouvement étant réalisés en même temps. Une pléthore de scénarios sur la guerre d'Indépendance américaine, les guerres napoléoniennes et la guerre de 1812 sont proposés, ainsi qu'un système de campagne.

Wooden Ships & Iron Men : jeu entièrement en français pour CD-Rom PC. Nécessite un PC 486 avec 8 Mo, fonctionne sous DOS.

Une simulation envoûtante

Une interface bien conçue ne suffit pas à faire un bon jeu d'histoire, elle doit être au service d'un système rationnel, complet et dynamique. A cet égard également, la réussite est presque complète. Les joueurs peuvent en effet conduire à leur guise leur stratégie, à l'intérieur naturellement des limites qu'impose le réalisme de la simulation. Conception de la structure des forces (blindés, infanterie, artillerie), organisation et rattachements hiérarchiques de celles-ci au long de la bataille, niveau de ravitaillement des unes et des autres (il faut souvent choisir et arbitrer !), utilisation du terrain, des caractéristiques

Les combats dans Stalingrad même se déroulent à l'échelle de 400 m par hexagone et un bataillon par unité.

particulières de certaines unités (skieurs, cavalerie, génie, capacité antichars et même actions d'infiltrations des Brandebourg), mise à profit de la météo (rivières gelées ou que l'embâcle rend au contraire impraticables, sol boueux ou neige épaisse — et recours en conséquence aux unités les mieux adaptées en raison de leurs moyens de locomotion), mobilisation au bon moment de l'aviation, laquelle peut fournir appuis au sol, ravitaillements et reconnaissances... autant d'éléments qu'il faut maîtriser pour espérer l'emporter, et dont l'interface s'emploie justement à faciliter la gestion !

Quant au dynamisme et à la mobilité, il sont également au rendez-vous. Sept scénarios sont proposés, le moins ambitieux proposant un bref gros plan sur les tragiques assauts allemands contre les derniers points tenus par les Soviétiques au coeur de Stalingrad, tandis que le plus complet permet de simuler la totalité de l'opération Uranus (63 jours, 189 tours de jeu, 65 divisions allemandes, 97 divisions russes !).

C'est d'ailleurs dans ce dernier scénario que le jeu prend toute sa dimension, à condition, naturellement, d'avoir activé auparavant les options « Renseignement limité « et « Brouillard de la guerre « que propose le logiciel. Car alors tous les choix stratégiques sont possibles : le commandement allemand doit-il par exemple contraindre ses alliés roumains et italiens à se faire tailler en pièces dans les premiers jours de l'offensive russe, ou doit-il tenter d'adopter une défense élastique — si son adversaire lui en laisse le loisir ? Doit-il attendre comme Von Paulus (sur ordre de Hitler) l'arrivée de renforts et tenir la ville coûte que coûte, ou bien au contraire s'en retirer comme le souhaitait le commandant en chef de la 6e Armée ? Et comment et à quel moment déclencher une éventuelle contre-offensive des Panzer, en admettant que les unités nécessaires aient pu être regroupées, voire même constituées par ses soins ? Ce ne sont là que quelques unes des options capitales qui s'offrent aux joueurs, et que rend dramatiques l'ignorance dans laquelle chacun est tenu des préparatifs éventuels de l'autre...

Le jeu à deux

Cela va sans dire, *Stalingrad* est plus intéressant à pratiquer contre un adversaire humain que contre « l'intelligence » artificielle, laquelle, quoique de bonne qualité, ne peut par définition ni se renouveler, ni tenter ces « coups de poker » qui permettent parfois de redresser les situations les plus désespérées. A cet égard, on ne peut que regretter l'absence d'une option spécifique null-modem, qui permettrait à deux joueurs de donner simultanément leurs ordres. Le logiciel ne propose en effet qu'une procédure à deux joueurs sur la même machine (ce qui suppose une inévitable perte de temps, les ordres étant donnés par un camp, puis par l'autre, avant une résolution simultanée) ou un jeu par e-mail dont la gestion est assez lourde, et qui ne s'affranchit pas pour autant de la critique précédente (à l'extrême, d'ailleurs, autant recourir à l'envoi de disquettes par la poste...). Relativisons cependant cette critique : si l'on fait l'effort, le jeu en vaut la chandelle, même si l'ampleur de certains scénarios rend le jeu à deux très lourd à mettre en place.

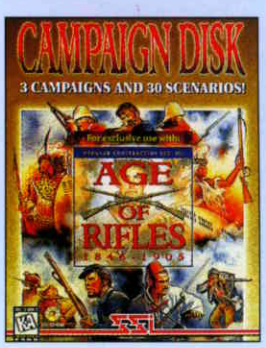
Que dire pour conclure ? On aura évidemment perçu notre grande estime pour *Stalingrad*, jeu à la fois complexe et simple d'utilisation. Il nous reste à souhaiter que Alsyd poursuive dans cette voie en adaptant non seulement les numéros à venir de la série (on parle des Ardennes) mais également son premier-né, *Opération Crusader*, qui vaut également le détour. A l'occasion de sa version 2.0, si elle voit le jour à Avalon Hill ? Ce serait une excellente nouvelle !

Alain BONNET

Stalingrad : jeu en anglais avec documentation en français, pour CD-Rom PC ou Mac. Nécessite un **PC 486** (fonctionne sous DOS) ou un **MacIntosh** avec système 7.0.

Le n°1 de ***CyberStratège*** comprendra un article d'analyse complet sur *Stalingrad* et la série *World at War*.

AGE OF RIFLES CAMPAIGN DISK



La plupart des éditeurs proposent maintenant de plus en plus souvent des CD d'extensions pour les jeux dotés d'éditeur de scénarios, et SSI tout particulièrement s'est fait une spécialité de disques de campagne pour ses divers jeux historiques. Après les CD pour *Steel Panthers* I et II, voici un Campaign disk pour *Age of Rifles*, l'excellent jeu sur la seconde moitié du XIXe siècle (voir *VV* n° 11).

Ce CD comprend 30 scénarios et trois campagnes, souvent très originaux. En effet, en plus de l'inévitable campagne sur la guerre de Sécession (campagne de l'armée du Tennessee en 1864), on trouve la révolte des Sepoy en Inde (1857) et la guerre de l'Unification italienne, qui voit l'intervention de l'armée française en Italie du nord (batailles de Magenta et Solférino). Rappelons néanmoins que le système de campagne de ce jeu est un peu décevant puisqu'aucun système de budget n'est proposé, les unités accumulant juste de l'expérience entre les batailles.

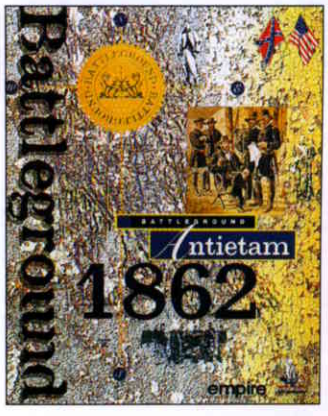
Parmi les scénarios, on trouve Little Big Horn, de nombreux engagements de la guerre des Boers en Afrique du Sud ou les principales batailles du conflit austro-prussien de 1867. Un petit scénario fait aussi intervenir la Légion étrangère française, mais il s'agit simplement de l'attaque d'un fortin par des Bédouins au fin fond du désert, et non d'un combat prestigieux de cette belle unité.

De plus, apport très important, ce CD comprend un générateur aléatoire de scénarios. Les pays disponibles varient selon les décades (1840 à 1900), avec un choix entre six pays à chaque fois. Le CD comprend également la version 1.3 d'*Age of Rifles*, qui corrige certains bugs et apporte des améliorations au système.

Par ailleurs, l'équipe de Novastar (qui est d'ailleurs à l'origine de nombreux scénarios de ce CD) travaille actuellement sur un immense projet de méga-campagne pour *Steel Panthers*, qui sera certainement édité par SSI. Il s'agit d'une suite de scénarios pré-déterminés (et non aléatoires comme dans le jeu de base) où les joueurs disposeront de nombreuses options stratégiques (choix du théâtre d'engagement, points de reconnaissance voire missions d'infiltration sur les QG adverses, recherche en armement, etc.)

La mise en place de ce projet explique d'ailleurs pourquoi Novastar ne publie plus aucun disque de scénarios depuis quelques mois. Inutile de dire notre impatience d'en savoir plus sur cette aventure ! ❐

BG : ANTIETAM



Dernier jeu de la série *Battleground*, ***Antietam*** reprend strictement les mécanismes des précédents jeux de la série sur la guerre de Sécession (*Gettysburg* et *Shiloh*).

La bataille d'Antietam Creek (Sharpsburg pour les Sudistes) se déroule le 17 septembre 1862, dans le Maryland, où elle met un terme à la première invasion du Nord par le général Lee. Avec 55 000 hommes, Lee espérait porter la guerre au Nord et obtenir la reconnaissance de la Confédération par la Grande-Bretagne et la France. Il se trouve vite confronté à l'armée de McClellan, deux fois supérieur en nombre, mais la prudence exagérée du général nordiste permet à Lee de s'installer dans une bonne position défensive. Les Nordistes attaquent finalement le 17 septembre mais la bataille dégénère en une terrible boucherie inutile, chaque camp perdant environ 13 000 hommes. C'est la journée la plus sanglante de toute l'histoire américaine. L'armée sudiste parvient à faire retraite en bon ordre, et Lee reprendra l'offensive sur Washington six mois plus tard.

La bataille d'Antietam est couverte en une douzaine de scénarios : la bataille elle-même (45 tours), les différents engagements majeurs de la journée et plusieurs variantes (par exemple : McClellan est tué et Hooker prend le commandement). Antietam est une bataille massive, les deux armées se faisant face sur un terrain plutôt dégagé.

Le CD comprend également plusieurs batailles mineures qui se sont déroulées les jours précédents : South Mountain et les combats de Fox's Gap,

avec des variantes à chaque fois. South Moutain, une bataille livrée dans une passe montagneuse, propose d'ailleurs une carte vallonnée magnifique.

L'interface et le système de jeu sont les mêmes que ceux de *Shiloh* ou de *Gettysburg*. Un tour de jeu comprend une phase de mouvements, de tirs défensifs, offensifs et se termine par les mêlées. Les unités présentent des caractéristique de qualité de troupe, de fatigue, le type d'armement et le nombre d'hommes de l'unité. Les formations de combat se limitent à la colonne de marche et à la ligne. Les chefs apportent de bonus au mêlée et peuvent rallier les unités déroutées (une analyse détaillée de la série *BG* a été donnée dans *VV* n° 11).

Comme toujours avec la série *Battleground*, l'ordre de bataille est rigoureux et les cartes particulièrement soignée. Enfin, la musique de fond se compose de très sympathiques chants de la guerre de Sécession, jouées avec des instruments de l'époque.

Par ailleurs, il faut noter que le programme de parution de Talonsoft a légèrement changé. En effet, le prochain jeu à paraître sera ***Napoleon in Russia***, avec la bataille de la Moskowa (7 septembre 1812). Sublime !

BG : Antietam : jeu en anglais (parution française probable chez Ubi Soft pour la seconde moitié de l'année) pour CD-Rom PC. Nécessite un 486/Dx33 avec 8 Mo, fonctionne sous Windows 3.1 ou 95.

CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE

Paru en septembre de l'année dernière chez Interplay, ***Conquest of the New World*** sort maintenant en version Deluxe et tout en français. Cette version Deluxe ajoute en fait quelques options de jeu à la version de base, tout en reprenant strictement les mêmes mécanismes.

Ci-dessus. **Deux vues de *BG : Antietam*, avec en haut, la ligne de front sudiste, et en bas, l'attaque du matin par les Nordistes (avec la Iron Brigade reconnaissable à ses chapeaux noirs).**

Ci-contre et ci-dessus. **Une ville et un combat à *Conquest of the New World Deluxe*.**

Pour mémoire, *Conquest of the New World* est un jeu d'exploration et de gestion de colonies, assez proche de *Rise and Rule of Ancient Empires*. Le joueur représente une nation européenne (Angleterre, France, Espagne, Portugal, Pays-Bas) ou une tribu indienne, et il doit explorer de nouveaux territoires, fonder des colonies, les faire se développer, commercer avec l'Ancien Monde et les Indiens et faire face aux tribus hostiles et aux armées des autres grandes puissances.

Le graphisme du jeu est de grande qualité, avec des cartes colorées et des colonies où les vaillants petits pionniers s'agitent en tout sens pour le plus grand plaisir du joueur. La gestion des bâtiments et des colonies est assez développée, avec plusieurs niveaux d'évolution et un assez large choix d'options. Par ailleurs, alors que le combat est souvent l'aspect le moins détaillé des jeux d'exploration, ils sont ici résolus sur un échiquier de 3 x 4 cases, ce qui introduit quelques notions de tactiques (portée de tir de l'artillerie, mobilité de la cavalerie, prise de flanc).

Par rapport à la version de base, cette version Deluxe introduit des différences entre les nations : les Anglais naviguent mieux, les Français ont un bonus relationnel avec les indigènes, etc. Pour ajouter un peu de piment à l'exploration, des découvertes spéciales sont maintenant disponibles : gisements de minéraux, forêts spéciales, ruines, fontaine de jouvence (!), etc. Les options de commerce sont également plus développées. Le jeu à plusieurs par réseau, courrier électronique ou connection directe est toujours possible et offre un vrai attrait supplémentaire. Enfin, un éditeur de scénario est inclus.

On le voit, cette version Deluxe apporte quelques très légères améliorations mais ne révolutionne en rien le jeu de base, et les défauts premiers persistent. L'enrichissement graphique exige tout d'abord une configuration très lourde (Pentium avec 16 Mo) et des plantages ne sont pas exclus, même avec un Pentium 150, un comble ! L'environnement historique et le niveau de recherche sont les mêmes de toute la partie, qu'on se situe en 1492 ou en 1750... Les unités de combat évoluent en valeur mais pas en type, et leur choix est très limité. Enfin, les différents éléments de découvertes servent assez peu, car la zone d'activité des colonies est très réduite et limitée au zone plane (une mine d'émeraudes en pleine montagne ne pourra donc être exploitée).

Malgré tout, sans être révolutionnaire, *Conquest of the New World* est un produit de bonne qualité. La combinaison de qualités graphiques, de résolutions tactiques pour les combats et de gestion de colonies le placent ainsi parmi les meilleurs successeurs de *Civilization*.

Conquest of the New World Deluxe : jeu en français édité par Interplay pour CD-Rom PC. Nécessite un Pentium avec 16 Mo, fonctionne sous DOS ou Windows 95. ❐

THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER

Après des mois d'attente et bien des incertitudes, l'adaptation informatique de *Great Battles of Alexander*, le célèbre jeu de GMT, prend une tournure plus concrète, sous la férule d'Interactive Magic. Une démo est en effet disponible, sur la bataille d'Hydaspes (Alexandre contre Porus). Dès le premier abord, le jeu apparaît comme une adaptation très fidèle à la version sur carte. Le système d'activation alternée des généraux, avec les possibilités de momentum et de court-circuit, est ainsi parfaitement préservé, tout comme les mouvements de ligne. De même, les unités subissent des points de cohésion qui les font dérouter passé un certain seuil.

Le graphisme est plutôt réussi, avec une vue légèrement en 3D du champ de bataille et de petites animations pour les combats. Par ailleurs, il semble que chaque nation dispose de sa propre intelligence artificielle, ce qui donnerait des stratégies différentes selon l'adversaire.

Seule déception, le champ de bataille est très réduit et les unités sont quasiment au contact dès le début du combat, sans possibilité de manœuvre. De plus, par rapport à la version sur carte, l'échelle semble avoir été diminuée car le nombre d'unités est bien plus réduit que dans la version avec pions de la bataille. Malgré quelques petits défauts de jeunesse (bugs divers...), cette adaptation est toutefois très attrayante et devrait combler à la fois les adeptes de la version sur carte et les passionnés de jeux de stratégie sur informatique. ❐

CYBERVISION
L'Univers du CD-ROM

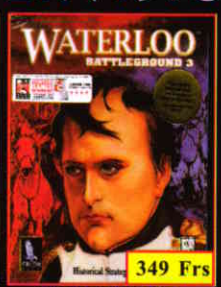
DES PRIX DISCOUNT + DELAIS DE LIVRAISON 48 H + ENCAISSEMENT A LA LIVRAISON = 5 000 CLIENTS DEJA SATISFAITS

POUR AVRIL, CYBERVISION BAISSE SES PRIX

449 Frs
OVER THE REICH VF

349 Frs
STEEL PANTHERS 2

199 Frs
STEEL PANTHERS 2 EXTENSION

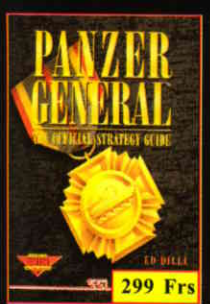


349 Frs
WATERLOO VF

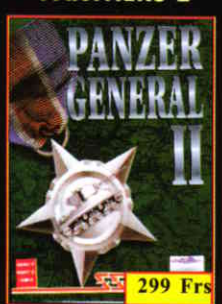
369 Frs
RISK

479 Frs
THIRD REICH

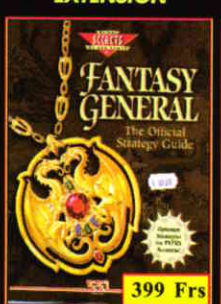
399 Frs
CLOSE COMBAT



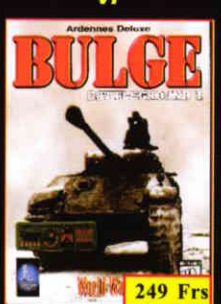
299 Frs
PANZER GENERAL 1



299 Frs
PANZER GENERAL 2 (ALLIED GENERAL)

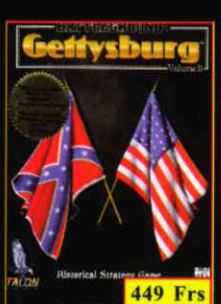


399 Frs
FANTASY GENERAL

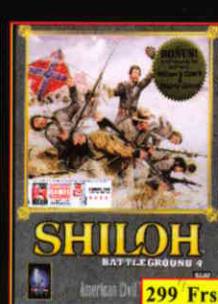


249 Frs
ARDENNE Version Deluxe

379 Frs
P.T.O. II



449 Frs
GETTYSBURG VF



299 Frs
SHILOH

Un rayon spécialisé Wargames informatiques
plus de 50 références vous attendent au
37 rue de Lappe 75011 Paris

M° Bastille du Lundi au Samedi

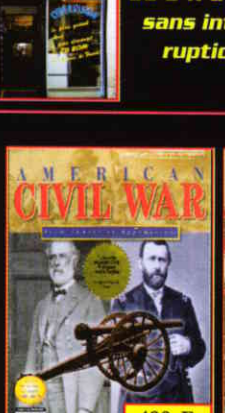
De 9 H à 19 H sans interruption

NOUVEAU
3615 WARGAMES
Commandez toutes nos références 24H / 24

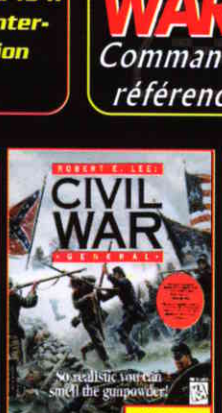
ENFIN DISPONIBLE TOUTES LES DISQUETTES D'EXTENSION
NOVA STORM à 199 F
(STEEL PANTHERS II, AGE OF RIFLES, ETC..

VENTE PAR CORRESPONDANCE
48 H CHRONO + Encaissement Uniquement A L'Expédition
COMMANDEZ et REGLEZ par CB au 01 43 14 04 4

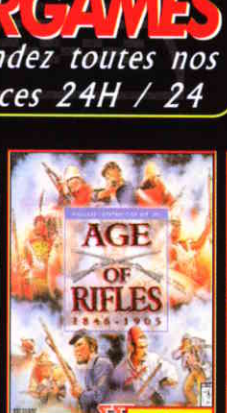
399 Frs
STALINGRAD VF



499 Frs
AMERICAN CIVIL WAR



449 Frs
ROBERT LEE CIVIL WAR



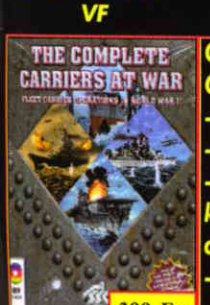
449 Frs
AGE OF RIFLES VF (Extension : 199F)

449 Frs
SILENT HUNTER

179 Frs
SILENT HUNTER EXTENTION

CONTIENT 2 JEUX

199 Frs
V FOR VICTORY

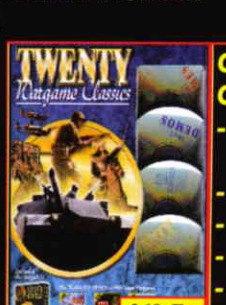


399 Frs
COMPLET CARRIERS AT WAR

CE COFFRET CONTIENT :
- Carriers at war 1
- Carriers at war 2
- carriers at war kit de construction
- + 30 scénarios.

449 Frs
DEFINITIVE WARGAME COLL. 2

CE COFFRET CONTIENT :
- Harpoon 2
- V for Victory
- Genghis Khan 2
- Romance of the 3 Kingdom
- Operation Europe
- High Command
- Command HQ
- Panzer General
- Steel Panthers
- Tanks !
- Clash of Steel



369 Frs
TWENTY WARGAMES CLASSIC

CE COFFRET CONTIENT :
- Conquest of japan
- Warlord
- Carrier strike
- War in russia
- 20 wargames au total !!!

449 Frs
HARPOON 97

Bon de commande à retourner à CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
Je règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
N° _ _ _ _ / _ _ _ _ / _ _ _ _ / _ _ _ _ Date : _ _ / _ _

PRODUIT	PRIX
Pour deux jeux achetés, le CD Rom World War II offert !	GRATUIT !!!
FRAIS DE PORT	30 Frs
TOTAL	

CATALOGUE GRATUIT
300 produits disponibles !!
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....

NOUVEAU !

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

LA MORT D'ACHILLE

Nous avions présenté une première figurine issue de la gamme Redoubt sur la guerre de Troie dans *VV* n° 11. Voici la reconstitution de l'une des scènes les plus dramatiques de ce poème guerrier : la mort d'Achille, frappé au talon par une flèche tirée par le beau Paris. Selon la légende, Achille aurait été plongé dans le Styx, le fleuve des enfers, par sa mère pour le rendre invulnérable au combat. Mais sa mère le tenant par le talon, Achille est bien sûr vulnérable à cet endroit et Paris, conseillé par Apollon, en profitera habilement... Toujours est-il que ces pièces sont de grande qualité !

(L'adresse de Redoubt est donnée dans *VV* n° 11).

LES MAITRES DU MANEGE

La rubrique *Nouveautés figurines* est réalisée sous la direction de **Christophe Caillaud**, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos **Olivier Saint-Lot**.

LE TEMPLE JAPONAIS — Village Green 25 mm

La gamme sur le Japon médiévale est la dernière proposée par Village Green, fabricant anglais d'éléments de décors. Cette illustration présente un temple entouré de paravent *maku* et d'une arche *torii*.

Des maisons de samouraï ou de paysans sont également disponibles.

INFANTERIE CAMPANIENNE Essex 15 mm

Centrée autour de la ville de Capoue, la Campanie, peuplée par les Osques, sera conquise par les Romains au III^e siècle.

Réputés pour leur tradition guerrière, les Campaniens présentent une armée composée d'infanterie légère.

Peinture : Gustave Martinez

La civilisation des Etrusques, peuple établi depuis le VIII^e siècle en Toscane, reste encore mystérieuse : son origine et sa langue sont par exemple largement inconnues. Formés en ligue de cités-états, à l'origine de Rome, les Etrusques déclinent pourtant au V^e siècle face à la montée en puissance d'autres civilisations voisines (Grecs, Romains, Samnites) et les incursions gauloises. Les Etrusques seront enfin assimilés par Rome à partir du III^e siècle. Fortement influencée par la culture grecque, l'infanterie étrusque se forme en phalange d'hoplites.

Peinture : Gustave Martinez

INFANTERIE ÉTRUSQUE Essex 15 mm

CAVALERIE LATINE Essex 15 mm

Ces figurines de cavaliers Essex conviendront à la plupart des armées latines.

Elles se composent d'une référence de cavalerie « lourde » et de deux références de cavalerie légère.

Peinture : Gustave Martinez

FEODAL

2, rue Bodiguel, VV14 - 44000 Nantes
Tél & Fax : 02. 40. 08. 29. 35

Conception & fabrication d'éléments de décors pour jeux d'histoire et dioramas 15/25 mm.
(Réalisation de commandes personnalisées du 1/300 au 54 mm, devis gratuit).
– Architecture civil et militaire, machines de guerre, tentes, camps... de l'antiquité à la Guerre de Sécession, toutes nationalités.
Nouveau : bâtiment 14/18 et 39/45 20 mm, bateaux 1/450.
Catalogue contre 4 timbres

ELITE MINIATURES
Des figurines 25 mm de qualité pour le collectionneur et le joueur.

Notre gamme : Français, Autrichiens, Russes et Prussiens pour l'Empire (1800 à 1809), Saxons (1800 à 1815), Britanniques en Espagne (Empire), Français et Britanniques (guerre de Sept Ans), Celtes et Romains des guerres puniques, guerre de Sécession.
Nos prix : £0,55 par figurine (£0,65 pour figurine à cheval) Artillerie : £2,75.
Frais d'envoi : 20%. Notre catalogue est disponible contre 3 coupons réponses internationaux ou £ 1,25. Paiement par carte de crédit accepté.
Elite Miniatures : 26, Bowlease Gardens, Bessacarr, Doncaster, S. Yorkshire, DN4 6AP Royaume-Uni.Tél : (00/44) 302. 53. 00. 38.

ELLERBURN ARMIES **Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm**

Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance Troupes coloniales britanniques*

Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles ! Nouvelle gamme de matériel de siège «Fantastique»

Prix : £ 0.50 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.40 Catalogue : £ 1.50

ELLERBURN ARMIES

Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering

N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98

Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international. Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

LES CHEVALIERS ITALIENS — Mirliton 15 mm

Enfin disponible en France, cette belle gamme de fabrication italienne couvre la Renaissance, avec les guerres d'Italie. Ces chevaliers sont représentatifs des contingents des différentes cités italiennes.

Peinture : Jean-Louis Lesager

BOURGUIGNONS — Awesome Enterprise 15 mm

Marque anglaise spécialisée dans le fantastique, Awesome Enterprise se lance avec brio dans la fabrication de figurines historiques, avec une première gamme consacrée à la Renaissance, un sujet qui semble avoir la côte. Plutôt séduisantes, ces figurines présentent un cavalier lourd, un arbalétrier et deux piquiers bourguignons, au service de Charles le Téméraire (voir *VV* n° 13). En réalité, ces figurines peuvent être employées pour les guerres d'Italie, les guerres de Bourgogne, voire la guerre des Roses.

Peinture : Christophe Caillaud

FRANÇOIS Ier — Gladiator 15 mm

Gladiator propose une gamme Renaissance de 40 références, parfaite pour jouer à *DBR*. Pour l'illustrer, nous avons choisi François Ier, l'un des princes les plus prestigieux de l'époque.

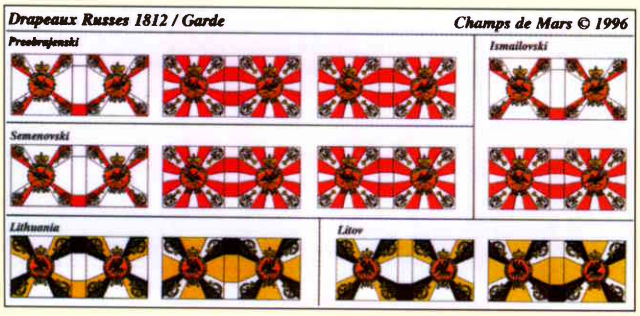
Le roi de France est ici à cheval avec ses vaillants gendarmes écossais, puis à pied, au milieu des piquiers suisses à la bataille de Pavie (ce qui explique son air perplexe !).

Peinture : Jean-Louis Lesager

CHAMP DE MARS

Le magasin du jeu de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)



Drapeaux 1er empire 15 ou 25 mm (6 et 20 mm possible)

Figurines Mirliton 15 mm XVe siècle

Figurines de 6 à 25 mm, navires à voiles

1/2400e et 1/1200e ; navires 1re et 2e GM 1/1200e (GHQ) et 1/6000e, décors documentation et règles de jeu.

NOUVEAUTÉS :

Fin-avril : 200 pochettes 1er empire 25 mm Old Glory

– Mirliton 15 mm, Wargames Foundry Prussiens 25 mm (1813-1815)

– Maisons et défenses 2e GM 15 et 20 mm Vanguard Models

– Front Rank 25 mm Portuguais, Espagnols

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE. *Vente également par correspondance.*

Deux catalogues : un pour le 25 mm, un autre pour les autres échelles (40 FF franco chacun, avec plus de 100 pages, à l'ordre de Champ de Mars).

Guernsey Foundry poursuit le développement de sa magnifique gamme sur la guerre de Sept ans, avec l'armée russe : officier et grenadiers et grenadier en tenue d'été. Précisons que la marque Guernsey Foundry est maintenant distribuée par Wargames Foundry.

Peinture : Christophe Caillaud

PANDOURS — Old Glory 25 mm

Troupes légères d'origine serbo-croate au service des Autrichiens, les Pandours combattront contre les Prussiens pendant la guerre de Sept ans. Composés d'infanterie ou de cavaliers irréguliers, ces tirailleurs se forgeront, à juste titre, une bien mauvaise réputation. La variété des uniformes, due à la diversité des levées tribales ou provinciales, permet de grandes variantes de peinture.

Peinture : Christophe Caillaud

GUERRE D'INDÉPENDANCE AMÉRICAINE

Pendant la guerre d'Indépendance américaine (1775-1783), les « patriotes » feront face à de larges contingents de troupes mercenaires d'origine allemande, comme ces troupes hessoises combattant pour le roi d'Angleterre.

Peinture : François Minot

Gladiator Games prépare une gamme de figurines pour la guerre civile anglaise, qui oppose en Grande-Bretagne, de 1641 à 1651, les partisans du Roi et du Parlement. Voici, en avant-première pour les lecteurs de *Vae-Victis*, les tout premiers exemplaires sortis des moules de cette marque britannique. Les positions sont dynamiques, la gravure correcte et la taille *a priori* compatible avec celle des principaux concurrents (comme Essex par exemple). Vous pourrez ainsi varier les troupiers et défendre les couleurs de Charles Ier ou d'Oliver Cromwell... selon vos goûts.

Peinture : Claude Corbières

LES BAVAROIS — Essex 15 mm

En 1805, la Bavière devient alliée de la France, une alliance concrétisée par la création de la Confédération du Rhin l'année suivante, et les troupes bavaroises serviront fidèlement jusqu'en 1813. En octobre de cette année, après que son armée ait accompagné les Français sur tous les champs de bataille, le roi de Bavière, Maximilien-Joseph, rejoint finalement le camp coalisé pour préserver l'intégrité de son territoire. Notre illustration présente de l'infanterie de ligne et une pièce d'artillerie (le drapeau est une production Champs de Mars).

Peinture : Christophe Caillaud

LES PRUSSIENS 1813 — Wargames Foundry 25 mm

Ces soldats prussiens appartiennent au 5e régiment westphalien, qui fera campagne de 1813 à Waterloo. Cette unité se compose de trois bataillons de Landwher, d'un de réservistes et d'un bataillon de Jäger.

Peinture : Christophe Caillaud

LA GUERRE DE SÉCESSION — Dixon 25 mm

Toujours de grande qualité, la gamme Dixon couvre toute la guerre de Sécession. Notre illustration présente des soldats de l'année 1863 : officier et fantassin de l'Union, et « Rebs » confédérés. A cette date, le contraste est frappant entre le porte-drapeau, va-nu-pieds à l'uniforme dépareillé et les Bleus. Le drapeau est celui du Texas : the Lone Star (l'étoile solitaire).

Peinture : Christophe Caillaud

INFANTERIE CARLISTE — Fantassin Miniaturas 15 mm

Ce fabricant espagnol propose une belle gamme de figurines pour la première guerre carliste (1833-1840), une période encore jamais traitée, à notre connaissance, en figurine. La guerre carliste trouve ses origines dans la succession du roi Ferdinand d'Espagne, disputée entre l'infante Isabelle, à qui Ferdinand lègue sa couronne, et le frère du roi, Don Carlos, qui y prétend en application de la loi salique. La guerre civile — spécialité espagnole — dure cinq ans, au cours de laquelle la Légion étrangère française, louée en son entier aux loyalistes, accomplit des prodiges. Don Carlos se réfugiera finalement en France mais une nouvelle guerre civile éclate dès 1840. D'abord destituée par le général Espartero, la reine Isabelle reviendra finalement sur le trône en 1843.

Fantassin Miniaturas : Luis Santigosa Alvarez, C/Ave Maria, 16 Bajo, 24400 Ponferrada (Leon), Espagne. Tél. : (987) 42 35 89.

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES
TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

DESCARTES BOUTIQUES

Bavarois 15 mm

NOUVEAUTÉS ESSEX 15 mm

Les Bavarois
Nous vous proposons un échantillonage d'une pochette de chaque référence disponible (12) soit
92 piétons dont 12 commandement
Lot n°1 : ..... 264 F

NOUVEAUTÉS DIXON 25 mm

Guerre civile américaine
12 piétons variés tous usages dont 3 officiers
Lot n°2 : ..... 108 F

NOUVEAUTÉS WRG (en anglais)

Lot n°3 a : Liste d'armée DBR volume 3 ..... **65 F**
Lot n°3 b : De Bellis Civile (scénarios pour la guerre civile anglaise ; pour DBR) ..... **65 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY (EN ANGLAIS)

Lot n°4 a : Campaign 46 Lake Peipus 1242 ..... **119 F**
Lot n°4 b : Men at Arms 303 Boer Wars Vol 2 1898-1902... **89 F**

Nous disposons du catalogue complet pour les séries
Men at Arms (**89 F**) Elite (**99 F**) Warrior (**99 F**) Campaign (**119 F**)
New Vanguard (**89 F**)

NOUVEAUTÉS WARGAMES US

War in the Desert GRD : Utilisant le système éprouvé de la série Europa, cette simulation vous place au commandement de l'Afrika Korps de la 7e division blindée anglaise ou des Italiens... Toute la 2e GM en Afrique de 1940 à 1943.
Lot n°5 : ..... 685 F

Je désire recevoir :

Lot N° 1	exemplaires au prix de	**264 F** =	..... F
Lot N° 2	exemplaires au prix de	**108 F** =	..... F
Lot N° 3 a	exemplaires au prix de	**65 F** =	..... F
Lot N° 3 b	exemplaires au prix de	**65 F** =	..... F
Lot N° 4 a	exemplaires au prix de	**119 F** =	..... F
Lot N° 4 b	exemplaires au prix de	**89 F** =	..... F
Lot N° 5	exemplaires au prix de	**685 F** =	..... F
Participation aux frais de port (envoi recommandé)			**40,00 F**
Ci-joint mon règlement de			..... F

à l'ordre de JEUX DESCARTES

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... **Ville** .....

Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est joint gratuitement à toute commande.
Également disponible sur demande contre **2** timbres à **3 F** VV Mai/juin. 97

OFFICIERS DE MOBILES 1870 — Wargames Foundry 25 mm

Ces figurines cachent une petite surprise... En effet, il s'agit en réalité d'officiers extraits de la gamme guerre de Sécession de Wargames Foundry. Aucun « acte de chirurgie » n'a été nécessaire pour transformer ces figurines en officiers des mobiles français, juste le talent du peintre ! Cet exercice vise surtout à démontrer qu'une gamme de figurines peut souvent être exploitée pour un tout autre sujet.

Peinture : Jean-Pierre Counil

LE SOUDAN — Xth Legion 15 mm

En 1883, une colonne de secours anglaise, commandée par Kitchener, tente de rejoindre Khartoum, alors encerclée par les Mahadistes fanatiques. D'une gravure proprement magnifique, ces soldats britanniques sont proposés en pochettes de huit figurines, avec six figurines différentes par pochette, ce qui est plutôt rare ! Il s'agit des premières figurines d'une série complète sur ce thème.

Peinture : Christophe Caillaud

ANNI MINI
22, bd de Reuilly
75012 Paris

Tél. : 01. 43. 43. 33. 51
Fax : 01. 43. 43. 55. 71
3615 ANNI MINI (2,23 F/mm)

PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – etc...
* Starlux – Britains *
Présent au Salon de la maquette
Véhicules tous montés 1/72
Collection Armour
(Panzer, Sherman, GMC, LAV...)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Carte Bleue – Carte Aurore
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

Alain Touller Figurines

16, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41
CREATEUR ET FABRICANT EN 15 ET 25 MM
BOITES CŒUR D'ARMEE DBM

Romains de CESAR
Féodal français
NOUVEAUTÉS 15 mm
Féodal espagnol

Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

Cette marque américaine propose une gamme 1870 au 15 mm, avec ici un commandement français et un commandement prussien. Outpost doit bientôt être disponible en France (au magasin Champs de mars).

LES CIVILS — IT Figures ! 20 mm

IT Figures ! est une nouvelle marque de figurines 20 mm. La gravure est « moyenne », les attitudes quelque peu figées et les socles particulièrement épais mais une bonne peinture les mettra tout de même en valeur. Les sujets sont intéressants, comme cette série de civils, utilisable non seulement pour représenter tous les réfugiés qui ont supporté les rigueurs de la guerre, mais aussi, pourquoi pas ?, pour reproduire des scènes de la vie quotidienne, sur un quai de gare par exemple.

Peinture : Claude Corbières

PROFESSIONNELS : UNE VITRINE POUR VOS PRODUITS

La présentation de nouveautés figurines dans la rubrique est **gratuite** et ouverte à toutes les marques et fabricants. Les modèles, peints ou non peints, ou photographiés, doivent être adressés à la rédaction.

Dear manufacturers, your news products can appear **for free** is this review. Just send us your latest models, painted or unpainted, or just pictures. Take this opportunity to present your products to thousands of French players !

VaeVictis, 5, av. de la République, 75011 Paris

LA VOLKSTURM — IT Figures ! 20 mm

La Volksturm, levée en masse de tous les hommes jusqu'à 60 ans, fut l'ultime tentative du régime nazi pour endiguer la déferlante soviétique sur le Vaterland (la Mère Patrie). Equipés d'un brassard au bras gauche en guise d'uniforme, pourvus d'armes légères déclassées et sommairement entraînés au maniement du Panzerfaust, ces bureaucrates et vétérans essoufflés de la Grande Guerre se feront proprement balayer dans les plaines de Poméranie par le rouleau compresseur de l'armée rouge.

Peinture : Claude Corbières

BLINDÉS ALLEMANDS — Britannia 20 mm

Britannia propose deux classiques de l'arme blindée allemande : un Panzer IV ausf. H et un StuH (obusier d'assaut). Constitués de cinq à huit pièces d'une bonne gravure en résine et plomb, ces deux modèles présentent un point fort à cette échelle : ils sont recouverts du fameux revêtement antimagnétique Zimmerit, de manière très réaliste.

De plus, le StuH (canon de 105 mm) est un modèle avec nez de cochon (Saukopf), doté de surcroît de plaques de béton sur l'avant, une pratique assez rare (petit détail technique, le nez de cochon n'est jamais recouvert de Zimmerit). Ces deux véhicules constitueront en tout cas des adversaires redoutables pour *Section d'assaut*.

Peinture : Jean-Luc Chaulet

LE PONT DE REMAGEN — Scenic Effects 20 mm

Ce fabricant américain s'est fait une spécialité d'éléments de décors géants (dont le plus célèbre est la ferme d'Hougoumont) et il vient de réaliser une magnifique reproduction du pont de Remagen, au 20 mm. Ce pont, le dernier encore en état sur le Rhin en 1945, est capturé de manière rocambolesque par les Américains en mars. Comme on peut le voir, l'ensemble est superbe mais le prix est évidemment en conséquence (au moins 1 000 F). Parmi les nouveautés géantes, on trouve également l'usine Octobre rouge, à Stalingrad. Pour tous les renseignements sur Scenic Effect, contacter le magasin Champs de mars.

LES OSTRUPPEN — Drew's Militia 20 mm

A partir de l'invasion de l'URSS, les Allemands recruteront quantité de « volontaires » venant de l'Est, qu'il s'agisse de prisonniers russes incorporés comme *Hiwis* (auxiliaires non-combattants) ou véritables volontaires nationaux (Géorgiens, Cosaques, ou comme ici, Arméniens, reconnaissables à leur écusson de nationalité). La zone d'emploi de ces troupes dépendait du degré de confiance qui leur était attribué : front Est pour les plus farouchement anti-communistes, front Ouest pour les moins sûres. En Normandie, leur efficacité fut presque nulle, même si certaines unités combattirent convenablement. Mais selon le mot fameux attribué à Rommel, il était sans espoir de faire combattre « *des Russes en France pour les Allemands contre les Américains* » !

Peinture : Pierre Laporte

La société REK EDITIONS propose le jeu d'histoire Héroïka

Hérostratèges ! Enfin une règle officielle Héroïka 1er Empire est à votre disposition, avec toutes ses options :
- test de joueurs expérimentés sur un grand nombre de parties jouées;
- explication perfectionnée des points de règle;
- multiples possibilités de jeu;
- nouvelle utilisation de plusieurs jeux de cartes;
- « Période météo », « Bonus moral ».

Le travail d'une équipe passionnée au service des hérostratèges. **REK.** Importateur et distributeur national des figurine en plomb 15 et 25 mm ***MINIFIGS*** (gros, demi-gros et détail).
Possibilité de commander la figurine *MINIFIGS* 25 mm à l'unité.
Les prix les plus bas de France, le meilleur service après-vente, le spécialiste des décors de champs de bataille.
Distributeur de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)

REK
64, rue de Bruxelles
62520
Le Touquet

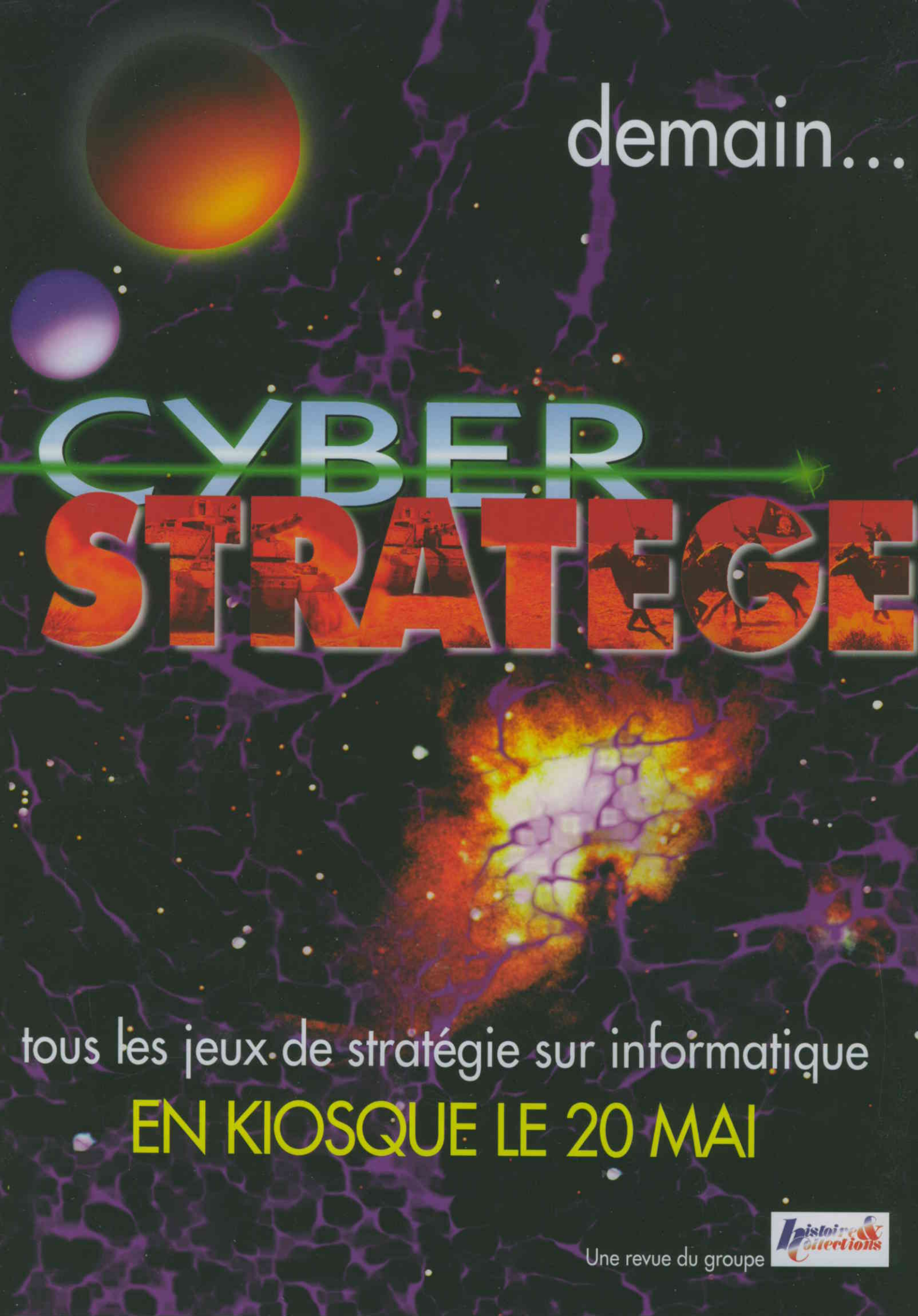
OUVERT 7 jours sur 7

Promotion du mois :

La boite cœur d'armée 1er empire 15 mm composée de 120 piétons + 31 cavaliers + 3 canons : .....**295 F**
La boite cœur d'armée 1er empire 25 mm composée de 56 piétons + 17 cavaliers + 2 canons : .....**595 F**
au choix : France / Prusse / Autriche / Angleterre / Russie
Indispensable, le kit complet de soclage des figurines et plateaux de manœuvre aimantés
pour une boite armée au 15 mm ou au 25 mm : .....**195 F**
Le tapis adhésif de champ de bataille sans marquage : .....**95 F**
Marqué d'héxagones : .....**135 F**
La règle Héroïka 1er empire : .....**90 F**

Recevez gratuitement notre catalogue en appelant le : 03. 21. 05. 28. 11.
Fax : 03. 21. 05. 28. 47.

R. C. 351 758 487


demain...
CYBER
STRATEGE
tous les jeux de stratégie sur informatique
EN KIOSQUE LE 20 MAI
Une revue du groupe
Histoire & Collections

PIONS ET MARQUEURS LA CAMPAGNE DE LA LOIRE 1870

PIONS DOUBLE FACE

PIONS DE REMPLACEMENT ET PIONS SIMPLE FACE

PIONS DE REMPLACEMENT

PIONS SIMPLE FACE

PIONS DOUBLE FACE

PIONS DE REMPLACEMENT ET PIONS SIMPLE FACE

PIONS ET MARQUEURS LE GRAND CIRQUE

1 2 3

4 5 6

7 8

M-S 406 C1 (×2)

Dewoitine 520 (×2)

Fiat CR 42

Me Bf 110 C

Me Bf 109 E (×2)

Fairey Battle

Hurricane MkI (×2)

PZL P 24

Me Bf 109 E

Dewoitine 520 (×2)

30° 30° 60° 60° 120° 120° 150° 150°

1 2 3 4 5 6

Service cartographique de *VaeVictis*

CAMPAGNE DE LA LOIRE
1870 - 1871

8/11/1870	**1**
15/11	**2**
22/11	**3**
29/11	**4**
6/12	**5**
13/12	**6**
20/12	**7**
27/12	**8** MN:+ 2
3/1/1871	**9** MN:+ 1
10/1	**10** MN: 0
17/1	

Alençon

Mortagne

Nogent le Rotrou

Sarthe

Camp de Conlie

le Mans

Huisne

10/1
10
MN: 0

17/1
11
MN: - 1

25/1
12
MN: - 2

Sarthe

Loir

Loire

Vienne

Indre

Cher

Angers

La Bohalle

Saumur

Chinon

Tours

Vendôme

Orléans
Forêt d'Orléans
Beaugency
Loiret
Jargeau
Loire
Gien
Sully
Le Cosson
Blois
Le Beuvron
Loire
Camp
de Salbris
Pte Sauldre
Gde Sauldre
Vierzon

© VaeVictis - Histoire & Collections 1997. Infographie Didier Bourgeois.

N

Eure

Rambouillet

Corbeil

Melun

Seine

Chartres

Forêt de Fontainebleau

Pithiviers

Châteaudun

Orléans

Forêt d'Orleans

Les Tirailleurs de la Seine au combat de Rueil-Malmaison, tableau de Berne-Bellecourt, Versailles, photographie RMN.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

Présente

LA CAMPAGNE DE LA LOIRE

ENCART-JEU

LE jeu en encart de ce numéro est une simulation des combats menés par les armées républicaines pour rompre le blocus de Paris en 1870-71, à partir du sud et du sud-ouest de la capitale.

Un jeu de Jean-Philippe IMBACH

L'un des joueurs contrôle les forces françaises des armées de la Loire, l'autre les forces allemandes du Grand-Duc de Mecklembourg-Schwerin et du Prince de Prusse, Frédéric-Charles.

Ce jeu nécessite l'utilisation de deux dés à six faces (notés 1d6 ou 2d6). L'abréviation hex. est utilisée pour hexagone. Toutes les distances sont données en hexagones (hex. de départ exclu, hex. d'arrivée inclus).

0 - Généralités

0.1 - Echelles de jeu

Un tour de jeu représente une semaine de temps réel. Un hex. sur la carte représente environ 9 km. Les pions représentent principalement des divisions d'infanterie et des brigades et divisions de cavalerie.

0.2 - Terrain

La carte représente le théâtre des opérations des armées de la Loire. Une grille hexagonale est surimprimée sur la carte afin de réguler les mouvements et les combats des unités. Les effets du terrain sur le mouvement et le combat sont résumés dans la Table des effets du terrain (page 38).

1 - Pions et organisation

1.1 - Unités

Les unités d'infanterie ou de cavalerie représentent les troupes régulières, regroupées en brigades ou divisions. Chaque pion possède les indications suivantes :

– désignation, en général d'après les sources française, c'est-à-dire le nom du commandant pour les français et le numéro de la brigade ou de la division pour les allemands;
– potentiel de combat;
– moral;
– potentiel de mouvement, exprimé en points de mouvement (**PM**);
– nombre de pas de combat.

1.2- Etat-majors (EM)

Un pion d'état-major représente la réserve d'artillerie d'un corps et son quartier-général ou le quartier général d'une armée. Chaque pion EM possède les indications suivantes :

– désignation (nom du commandant du corps ou de l'armée);
– compétence;
– potentiel d'artillerie;
– potentiel de mouvement;
– nombre de pas de combat

1.3 - Francs-tireurs

Un pion francs-tireurs représente des francs-tireurs, des Gardes nationaux et toutes les troupes plus ou moins disciplinées utilisées pour harceler l'occupant. Chaque pion possède les indications suivantes :

– moral;
– potentiel de mouvement.

1.4 - Parti de reconnaissance

Un parti de reconnaissance allemand représente des escadrons de cavalerie légère, parfois accompagnés de quelques compagnies d'infanterie. Chaque pion possède les indications suivantes :

– moral;
– potentiel de mouvement.

1.5 - Lexique

Unités : tous les pions décrits de 1.1 à 1.4 et les marqueurs Leurres.

Unités de « petite guerre » : les pions de francs-tireurs ou les partis de reconnaissance.

Unités régulières : les pions d'infanterie, de cavalerie ou d'état-major.

Unités de combat : les unités de « petite guerre » ou régulières.

Test de moral : pour une unité de combat, à l'exception d'un EM, un test de moral est réussi quand le joueur obtient avec 2d6 un résultat inférieur ou égal au **moral** de l'unité.

Test de compétence : pour un EM, un test de compétence est réussi quand le joueur obtient avec 2d6 un résultat inférieur ou égal à la **compétence** de cet EM.

Ces jets de dés peuvent être éventuellement modifiés par des facteurs tactiques.

1.6 - Pas de combat

Certaines unités régulières possèdent plusieurs pas de combat. Un chiffre sur le pion donne le nombre de pas de combat restant à cette unité.

Les unités à quatre pas sont représentées par deux pions double-face; celles à trois pas, par un pion double-face et un pion simple face; celles à deux pas, par un pion double-face; celles à un seul pas, par un pion simple face.

Quand une unité perd un pas de combat, une bande blanche sur le pion indique que l'unité n'est plus à son potentiel de combat maximal.

Une unité ne peut être représentée que par un seul pion à la fois sur la carte.

1.7- Organisation

Les unités régulière sont organisées en corps, un code couleur permet d'associer rapidement et simplement les différentes unités d'infanterie, de cavalerie et l'EM appartenant à un même corps. Toutes les unités d'un corps sont dites subordonnées à l'état-major de ce corps.

Exception : le Grand-Duc de Mecklembourg-Schwerin, le Prince de Prusse, Frédéric-Charles, les 17e et 22e divisions d'infanterie, la cavalerie allemande (sauf la 25e brigade) et les deux pions de la « colonne de Tours » n'appartiennent à aucun corps.

Les 17e et 22e divisions d'infanterie, la 17e brigade de cavalerie et tous les bavarois (Ier corps de Von der Tann) sont subordonnées au Grand-Duc de Mecklembourg-Schwerin. Les autres corps et la 25e brigade de cavalerie sont subordonnés au Prince de Prusse, Frédéric-Charles. Les autres cavaleries allemandes sont subordonnées à la fois à ces deux états-majors.

La 17e et 22e divisions d'infanterie, la 17e brigade de cavalerie et le Grand-Duc de Mecklembourg-Schwerin peuvent être considérés comme un corps, en plus de leur affectation propre (pour toutes les règles de repos et de retrait).

1.8 - Marqueurs

Les marqueurs permettent de représenter l'état de certaines unités ou hexagones au cours du jeu. Leur rôle est expliqué au fur et à mesure dans la règle.

2 - Séquence de jeu

La campagne de la Loire se joue en douze tours, du 8 novembre 1870 à la fin du mois de janvier 1871. Chaque tour est divisé en deux parties, celle du joueur français et celle du joueur allemand. Chaque partie est composée des phases suivantes :

1 - phase de renfort, remplacement et retrait
2 - phase de « petite guerre »
3 - phase de ravitaillement
4 - phase de mouvement
5 - phase de combat
– Combat des unités de « petite guerre »
– Marches au son du canon
– Combat des unités régulières
6 - phase de moral national

Le joueur français est toujours le premier joueur. Il effectue les six phases précédentes, puis son adversaire les effectue à son tour, et ainsi de suite. Indépendamment de la situation tactique ou stratégique, le joueur actif est appelé l'attaquant ou le joueur en phase, son adversaire est le défenseur ou le joueur non en phase.

Quand les deux joueurs ont réalisé leurs phases, le marqueur « Tour » est avancé d'une case et un nouveau tour débute.

3 - Zones de contrôle (ZdC)

3.1 - Généralités

Toutes les unités (donc même les marqueurs Leurres et les francs-tireurs) exerce une ZdC dans les six hex. qui leur sont adjacents, sauf dans les hex. de ville ou à travers les fleuves (la Loire ou la Seine) s'il n'y a pas de pont.

3.2 - ZdC et mouvement

● Une unité doit stopper son mouvement quand elle entre dans une ZdC d'une unité ennemie. Exception : recul éventuel de la cavalerie ou parti de reconnaissance, voir 9.2.

Les marqueurs Leurres et les francs-tireurs ne peuvent **jamais** pénétrer dans une ZdC ennemie pendant leur mouvement.

● Une unité peut sortir d'une ZdC ennemie au début de son mouvement et, dans la même phase, entrer dans une autre ZdC ennemie, mais une unité ne peut pas aller directement d'une ZdC ennemie à une autre ZdC ennemie.

3.3 - Unités amies et ZdC

La présence d'une unité amie régulière dans une ZdC ennemie annule l'effet de cette ZdC pour le ravitaillement et le mouvement par rail.

La présence d'une unité amie de « petite guerre » dans une ZdC ennemie de « petite guerre » (uniquement) annule l'effet de cette ZdC pour le ravitaillement et le mouvement par rail.

4 - Empilement

L'empilement maximal pour un hex. donné est de :

– deux unités d'infanterie et deux pas de combat de cavalerie;
– ou une unité d'infanterie et quatre pas de combat de cavalerie;
– et, en sus, deux EM;
– et, en sus, un nombre illimité d'unités de « petite guerre » et de marqueurs Leurres.

La limitation d'empilement prend effet seulement à la fin de la phase de mouvement. Durant la phase de mouvement, les unités amies peuvent s'interpénétrer et s'empiler temporairement sans conséquences.

Le joueur doit retirer du jeu les unités en surnombre (au choix du joueur) qui ne respectent pas la règle d'empilement à la fin de la phase de mouvement.

Des unités des deux camps ne peuvent s'empiler dans le même hex.

5 - Renforts et remplacements

5.1 - Unités de renfort

La Table des unités de renfort (page 37) indique le tour et le lieu d'arrivée des unités qui entrent en cours de jeu. Le mouvement d'une unité de renfort peut être limité lors de

sa première phase de mouvement (voir table).

Si la ville ou la localité d'arrivée d'une unité de renfort est occupée par l'ennemi, le joueur peut faire entrer cette unité :

– par le bord ouest de la carte, si le point d'arrivée était Angers, Le Mans ou le camp de Conlie;

– par le bord sud de la carte, si le point d'arrivée était Tours, Vierzon ou le camp de Salbris.

5.2 – Point de remplacement

Chaque point de remplacement correspond à un **pas de combat**.

● **Points français**

Les points de remplacement français sont disponibles tous les trois tours (tours 3, 6, 9 et 12). Au début de sa phase de renfort de ces tours, le joueur français lance **2d6**, modifiés par le moral national, et consulte la Table des remplacement (page 38) pour connaître le nombre de points obtenus.

Exemple : le joueur français jette 2d6, obtient 9, qu'il modifie par son moral national actuel (– 1 par exemple). Il reçoit donc cinq points de remplacement.

En dépensant ces points de remplacement, le joueur français peut redonner des pas de combat à des unités qui sont à **5 hex**. ou plus d'unités ennemies ou recréer des unités complètement détruites.

Ces dernières doivent être posées en jeu à **5 hex.** ou plus de l'ennemi et dans un hex. ravitaillé, suivant les priorités suivantes :

1. à 5 hex ou moins d'une unité du même corps;
2. sinon à Tours, Angers, Le Mans, Conlie ou Salbris;
3. sinon sur le bord de carte sud (en entier), ouest (en entier) ou est (au sud de la Loire).

Les points de remplacement non utilisés peuvent être conservés pour la phase de renforts d'un tour ultérieur, mais ils seront remis à zéro lors du jet de dé suivant sur la table des remplacements. Un marqueur Points de remplacement permet de tenir le compte des points de remplacement encore disponibles (à faire glisser sur le compteur de tours).

Recréer un pas d'une unité de cavalerie ou d'état-major coûte **deux** points de remplacement.

Cas particulier : la colonne de Tours est constituée d'une unité d'infanterie et d'une de cavalerie. Ces deux unités ne peuvent pas être recréées. Quand l'unité d'infanterie est détruite, un point de remplacement d'infanterie est immédiatement disponible lors de la prochaine phase de renforts du joueur français.

● **Points allemands**

Dans sa phase de renforts, quand toutes les unités survivantes d'un corps allemand se trouvent dans une ville ou une localité, à 5 hex. ou plus de toutes unités ennemies et sont ravitaillées, le joueur allemand peut décider de mettre l'ensemble de ce corps **au repos** : l'EM du corps reçoit un marqueur Repos jusqu'à la fin du tour allemand.

Chaque unité du corps au repos récupère alors immédiatement **un pas** de combat (si possible). Les unités du corps ne pourront effectuer qu'une marche tactique (pas de marche stratégique ou forcée) lors de la phase de mouvement de ce tour.

Le joueur allemand ne peut pas recréer des unités complètement détruites.

5.3 - Limitations et entrée

Quelles que soient les circonstances, une unité ne peut jamais retrouver sa valeur initiale (son nombre de pas de combat initial) grâce aux points de remplacement (elle peut au mieux revenir à sa valeur inférieure). De même, une unité ne peut recevoir en remplacement **qu'un seul** pas de combat par tour.

Les unités de renforts ou recréées sont posées sur la carte au **début** de la phase de mouvement du joueur, en même temps que les marqueurs Leurre et « ? » et les unités de « petite guerre ».

6 - Retraits

6.1 - Retraits français

Au **tour 7**, le joueur français détermine si des troupes doivent quitter le théâtre d'opération des armées de la Loire pour former l'armée de l'Est. Pour cela il jette **2d6** :

– s'il n'occupe ni Chartres, ni Orléans, il doit obtenir un résultat inférieur ou égal à **6** pour qu'aucune troupe ne quitte la carte;

– si au moins une de ces deux villes est occupée par le Français, le résultat doit être inférieur ou égal à **10**.

En cas d'échec au test, la différence entre le résultat et le chiffre à atteindre donne le nombre de corps (au maximum trois) que le joueur français doit mettre à la disposition du gouvernement de Défense nationale.

Deux corps partent immédiatement au tour **7**, l'éventuel troisième corps au tour **9**.

Le joueur français décide quels corps doivent quitter la carte. Dans le cas où trois corps doivent quitter la carte, l'un des trois doit être le 15e ou le 16e corps

Si aucun corps ne quitte la carte, la bataille d'Héricourt n'a pas lieu (voir 12).

6.2 - Retraits allemands

Au tour **10**, un corps allemand ou le groupe composé des 17e et 22e divisions d'infanterie, de la 17e brigade de cavalerie et de Mecklembourg doit quitter la carte (au choix du joueur).

6.3 - Procédure

Les unités qui doivent quitter la carte sont simplement **retirées** du jeu par le joueur propriétaire durant la phase de renfort et de retrait du tour considéré.

7 - Petite guerre

7.1 - Création des francs-tireurs

Lors de sa phase de « petite guerre », le joueur français lance **2d6**, modifiés par le moral national et consulte la Table des francs-tireurs (page 38) pour connaître le nombre de pions de francs-tireurs qu'il obtient ce tour.

Exemple : le joueur français jette 2d6, obtient 5, qu'il modifie par son moral national (+ 1 par exemple). Il reçoit donc quatre pions de francs-tireurs, qui viennent s'ajouter à ceux déjà présents sur la carte.

Le nombre maximal de francs-tireurs disponibles est de **dix** unités.

Les pions francs-tireurs tout juste créés doivent être posés en jeu à 3 hex. ou plus de l'ennemi et dans un hex. ravitaillé.

7.2 - Partis de reconnaissance

Lors de sa phase de « petite guerre », le joueur allemand choisit le nombre de partis de reconnaissance qu'il souhaite mettre en jeu.

Le nombre maximal de partis de reconnaissance pouvant être en jeu est **d'un** par unité de cavalerie allemande sur la carte ou en renfort ce tour (soit un maximum de huit unités).

Un parti de reconnaissance est posé en jeu à **3 hex.** ou plus de l'ennemi, à **5 hex.** ou moins d'une unité régulière allemande et dans un hex ravitaillé.

De plus, à la fin de la phase de mouvement allemande, chaque parti de reconnaissance doit se trouver à une distance maximale de **5 hex.** d'une unité régulière allemande.

7.3 - Entrée des unités de petite guerre

Toutes les unités de petite guerre créées en phase de petite guerre entrent en jeu au début de la phase de mouvement du joueur en phase.

8 - Ravitaillement

Pendant sa phase de ravitaillement, le joueur en phase doit vérifier le ravitaillement de toutes ses unités.

8.1 - Détermination du ravitaillement

● **Ravitaillement français**

Une unité française est ravitaillée quand elle peut tracer une ligne d'une distance maximale de **5 hex.** :

– vers une ville ou une localité amie ravitaillée;

– ou vers une voie ferrée qui aboutit à une ville amie ravitaillée ou au bord ouest ou sud de la carte;

– ou vers le bord est, au sud de la Loire.

● **Ravitaillement allemand**

Une unité allemande est ravitaillée quand elle peut tracer une ligne d'une distance maximale de **5 hex.** :

– vers une ville amie;

– ou vers un parti de reconnaissance qui se trouve à 3 hex. ou plus de toute unité ennemie;

– ou vers une voie ferrée qui aboutit à une ville amie ou aux hex. **2401** ou **2901** (au nord-est de la carte).

Un parti de reconnaissance ne peut ravitailler qu'**une seule** unité régulière et un nombre illimité de partis de reconnaissance.

● **Ligne de ravitaillement**

Une ligne de 5 hex. ne peut pas traverser un fleuve, sauf par un pont non détruit.

Une ligne de 5 hex. ou une ligne par voie ferrée ne doit pas traverser ni unité, ni ZdC

ennemies non neutralisées (voir 3).

Une ligne de ravitaillement par voie ferrée s'établit d'un hex. contenant une voie ferrée à une autre hex. contenant une voie ferrée. Cette ligne peut s'étendre sur un nombre illimité d'hex. de voie ferrée connectée et ne comportant pas de marqueur Voie détruite.

Une ville (ou localité) amie ravitaillée est une ville (ou localité) elle-même ravitaillée par une ligne d'une longueur maximale de 5 hex. ou une voie ferrée qui aboutit :

– aux bords de carte **ouest**, **sud**, ou **est** au sud de la Loire pour le joueur français,

– aux bords de carte **nord**, entre les hex. **2201** et **3201** inclus, ou **est**, entre les hex. **3201** et **3207** inclus, pour le joueur allemand.

Si des unités des deux camps peuvent être légalement ravitaillées par la même ville, on considère que cette ville fait alors partie du « no man's land » et ne ravitaille aucun des deux camps (le ravitaillement par ville est exclusif)

8.2 - Unité non ravitaillée

Une unité de « petite guerre » ou un Leurre non ravitaillé est immédiatement retiré du jeu.

Pour une unité régulière non ravitaillée :

– le potentiel de mouvement de base est réduit de **1 PM** pour l'infanterie ou les états-majors, de **2 PM** pour la cavalerie;

– elle subit un malus de **+ 1** aux dés lors d'un test de mora ou de compétencel;

– son potentiel de combat est **divisé par deux** (et arrondi à l'entier inférieur) ou son potentiel d'artillerie est **diminué d'un point**.

Une unité non ravitaillée reçoit un marqueur Non ravitaillée; ce marqueur sera retiré lors de la prochaine phase de ravitaillement de son propriétaire si cette unité redevient ravitaillée.

9 - Mouvement

9.1 - Généralités

Au début de sa phase de mouvement, le joueur en phase dispose sur la carte ses marqueurs Leurre et « ? » (hors de vue de l'adversaire), ses unités de renfort ou recréées et ses unités de « petite guerre », en respectant les règles d'apparition de ces unités.

Le joueur en phase peut déplacer tout ou partie de ses unités, y compris les unités posées en jeu ce tour-ci, en dépensant pour chaque unité le nombre de points de mouvement requis pour le type de terrain traversé. Le coût de chaque type de terrain est résumé dans la Table des effets du terrain.

Le mouvement peut s'effectuer pour une seule unité, ou pour une pile d'unités (pourvu qu'aucune unité ne dépasse son potentiel de mouvement). Le mouvement des unités isolées ou des piles d'unités se décide et s'effectue les unes après les autres.

Que ce soit pour une marche, un recul ou une avance après combat, c'est toujours le possesseur d'une unité qui choisit et effectue le mouvement de cette unité.

Le potentiel de mouvement dépend du type de marche choisi pour l'unité (voir 9.3 à 9.5). Le type de mouvement doit être choisi au début du mouvement de chaque unité ou pile d'unités.

9.2 - Mouvement et ZdC

● Quand une unité pénètre dans la ZdC d'une infanterie, d'un EM ou d'un franc-tireur adverse, elle stoppe son mouvement.

● Quand une unité pénètre dans la ZdC d'une cavalerie adverse :

– soit la cavalerie recule dans un hex libre de toute ZdC adverse, l'unité amie peut alors continuer son mouvement s'il lui reste des PM (et éventuellement forcer l'adversaire à reculer à nouveau);

– soit la cavalerie reste sur place et stoppe le mouvement de l'unité amie.

● Quand une unité française pénètre dans la ZdC d'un parti de reconnaissance, ce dernier recule dans un hex. libre de toute ZdC ennemie ou dans un hex. comportant une unité amie. Si cela ne lui est pas possible, il est retiré du jeu. L'unité amie peut poursuivre son mouvement s'il lui reste des PM (et éventuellement forcer de nouveau l'adversaire à reculer).

● Une unité de cavalerie ou un parti de reconnaissance du joueur **en phase** peut, au début de la phase de combat, reculer dans un hex. libre de toute ZdC adverse ou dans un hex. comportant une unité amie (voir 12.1).

9.3 - Marche tactique

Lors d'une marche tactique, l'unité se déplace au maximum du potentiel de mouvement indiqué sur son pion. Elle peut finir son mouvement à moins de **trois hex.** d'une unité ennemie.

9.4 - Marche stratégique

Une marche stratégique n'est possible que pour une unité régulière.

Lors d'une marche stratégique, l'unité se déplace au maximum du **double** de son potentiel de mouvement. Elle peut commencer son mouvement à moins de trois hex. d'une unité ennemie mais ne peut pas pénétrer durant son mouvement ni le finir à moins de **trois hex.** d'une unité ennemie.

9.5 - Marche forcée

Une marche forcée n'est possible que pour une unité d'infanterie ou un EM.

Lors d'une marche forcée, l'unité se déplace au maximum du **triple** de son potentiel de mouvement. Elle ne doit pas finir son mouvement à moins de **trois hex.** d'une unité ennemie.

Test de marche forcée :

– pour un EM ayant effectué la marche forcée et pour toutes les unités subordonnées ayant effectué la marche forcée empilées avec lui, le joueur jette **2d6** et doit obtenir un résultat inférieur ou égal à la compétence de l'état-major. En cas d'échec, l'EM ou une des unités subordonnées ayant participé à la marche forcée perd immédiatement un pas de combat (au choix du joueur). Les unités subordonnées à cet EM ayant participé à la marche forcée sont dispensées d'un test de moral ou de compétence propre;

– les unités ayant effectué une marche forcée sans EM doivent tester individuellement (test de moral). En cas d'échec, l'unité perd immédiatement un pas de combat.

9.6 - Mouvement par rail

Le mouvement par rail est autorisé seulement aux unités régulières françaises. Il s'effectue d'un hex. contenant une voie ferrée à un autre hex. contenant une voie ferrée, sur un nombre illimité d'hex. connectées. Ce mouvement est interdit sur des hex. de voie ferré occupés par des unités ennemies ou en ZdC ennemies non neutralisées (voir 3) et bloqué par des hex. de voie ferrée détruite.

L'unité peut également effectuer une marche tactique, avant ou après le mouvement par rail ou bien les deux (une partie avant et le reste après), mais elle ne peut entrer à moins de trois hex. d'une unité ennemie. De même, « l'embarquement » avant le transport doit se faire à plus de troix hex. de l'ennemi.

Les unités d'un seul corps au maximum peuvent utiliser un mouvement par rail lors de la même phase de mouvement (les deux unités de la colonne de Tours comptent pour un corps dans ce cas).

Exemple : au troisième tour, le joueur français décide de déplacer par rail le 17e corps; seules les unités de ce corps pourront effectuer des mouvements par rail.

Le joueur n'est pas obligé de dévoiler (cad. supprimer le marqueur « ? ») les unités utilisant le mouvement par rail.

10 - Unités cachées

Les unités de leurres et les marqueurs « ? » permettent aux deux joueurs d'entretenir une certaine incertitude sur les mouvements de leurs troupes. Dans tous les cas, le nombre de leurres et de marqueurs « ? » en jeu est limité par le nombre de pions disponibles sur la planche.

Les piles sous marqueur « ? » ne peuvent pas être consultées par l'adversaire.

Jeu en solitaire : pour le jeu en solo, les leurres et « ? » sont ignorés, ainsi que les règles qui s'y rapportent.

10.1 - Placement

Au début de sa phase de mouvement, le joueur en phase peut placer tous ses leurres et « ? » disponibles pour ce camp, les marqueurs déjà en jeu ne pouvant être changés. Ce placement s'effectue hors de vue de l'adversaire.

Les marqueurs « ? » sont à placer au sommet des empilements et servent à masquer son contenu. Un seul « ? » peut être placé par pile.

Les leurres servent à constituer de fausses piles ou peuvent aussi être empilés avec de véritables unités. Ils doivent toujours être surmontés de « ? », ils sont sinon retirés du jeu.

10.2 - Reconnaissance

Seule une reconnaissance immédiate ou à distance peut faire perdre un marqueur « ? » à une unité.

● Reconnaissance immédiate

Quand une unité amie entre dans une ZdC ennemie, toutes les unités adverses adjacentes (sauf à travers un fleuve sans pont) à l'unité amie perdent leur marqueur « ? ». Si au moins une des unités adverses découvertes est une unité de combat, l'unité amie perd aussi son marqueur « ? ».

Un marqueur Leurre découvert est immédiatement retiré du jeu et l'unité amie peut continuer son mouvement s'il lui reste des points de mouvement.

● Reconnaissance à distance

A la fin de son mouvement, une unité de combat (sauf un EM) peut tenter une (et une seule) reconnaissance à deux ou trois hex. de distance. Pour cela, elle doit réussir un test de moral pour découvrir le contenu de l'hex. choisi. Seuls les cavaliers allemands ou les partis de reconnaissance peuvent reconnaître à trois hex., les autres troupes reconnaissent à deux hex. seulement.

Modificateurs au test :

+ 1 par hex de bois, terrain accidenté, localité ou ville traversé (y compris l'hex. cible);
+ 1 si reconnaissance à 3 hex.

Si la reconnaissance est réussie, le marqueur « ? » est supprimé de l'hex. adverse sélectionné. Si l'unité reconnue est un leurre, il est immédiatement retiré du jeu.

11 - Ponts et voies ferrées

11.1 - Destruction des voies ferrées

Une voie ferrée est détruite quand une unité régulière ravitaillée est à trois hex. ou plus de l'ennemi et dépense la **moitié** de son potentiel de mouvement dans l'hex. comportant la voie ferrée. Un marqueur Voie détruite est placé dans l'hex. L'unité ayant effectué la destruction ne peut effectuer qu'une marche tactique lors de cette phase de mouvement.

Seul le joueur allemand peut faire des destructions de voie ferrée.

11.2 - Destruction des ponts

Un pont est détruit quand une unité d'infanterie ou un EM ravitaillés dépensent la **moitié** de son potentiel de mouvement (arrondi à l'entier supérieur) dans l'un des deux hex. du pont. L'infanterie doit réussir un test de moral ou l'EM un test de compétence (les PM sont dépensés en cas de réussite ou non).

Si l'autre extrémité du pont est occupée par une unité ennemie régulière, le joueur reçoit un malus de **+ 2** au jet de dé; ce malus est de **+ 1** s'il s'agit d'une unité ennemie de « petite guerre ». L'unité ou l'EM reçoivent un bonus de **– 2** s'il s'agit de détruire le pont de bateaux.

En cas de réussite, un marqueur Pont détruit est placé sur le pont.

L'unité ayant tenté la destruction, qu'elle soit réussie ou non, ne peut effectuer qu'une marche tactique lors de cette phase de mouvement.

11.3 - Réparation des voies ferrées

Les joueurs peuvent réparer des hex. de voie ferrée dans les conditions suivantes.

● Joueur français : il faut que l'hex. à réparer soit ravitaillé et à trois hex. ou plus d'une unité allemande. A la fin de la phase de mouvement, le marqueur est retiré du jeu.

● Joueur allemand : une unité d'infanterie ou un EM ravitaillés, situé à trois hex. ou plus de l'ennemi, doit dépenser la moitié de ses PM (cette unité ou cet EM ne pourra faire qu'une marche tactique ce tour). Le marqueur est retiré immédiatement.

Pour chaque joueur, un seul hex. de Voie détruite peut être réparé par tour.

11.4 - Réparation des ponts

Une unité d'infanterie ou un EM ravitaillés peut dépenser la moitié de son potentiel de mouvement (arrondi à l'entier supérieur) pour tenter de réparer un pont dans son hex.

Pour que la réparation réussisse, une unité d'infanterie doit réussir un test de moral, un EM un test de compétence. Si l'une des extrémités du pont se trouve dans la ZdC d'une unité de petite guerre, **+ 1** est ajouté au jet de dés, si c'est la ZdC d'une unité régulière, **+ 2** est ajouté aux dés.

Une unité qui a tenté une réparation, réussie ou non, ne peut effectuer qu'une marche tactique lors de cette phase de mouvement.

Il est impossible de réparer un pont dont l'autre extrémité est occupé par l'ennemi.

11.5 - Pont de bateaux

Le joueur allemand dispose d'un pont de bateaux qu'il peut jeter où il le désire sur la Loire. Une unité d'infanterie ou un EM ravitaillés peut poser le pont de bateau en dépensant la moitié de son potentiel de mouvement dans l'un des deux hex. du pont. L'unité ou l'EM ayant posé ce pont ne peut effectuer qu'une marche tactique lors de cette phase de mouvement.

Les deux hex. d'extrémité du pont de bateaux doivent être libre de ZdC ou d'unité française pour pouvoir poser le pont de bateaux.

Si le pont de bateaux est détruit, il ne peut pas être reconstruit.

12 - Combat

12.1 - Généralités

Une unité ne peut combattre qu'une seule fois par phase de combat.

La phase de combat se déroule comme suit :

1. Recul éventuel des unités de cavalerie du joueur en phase d'une ZdC ennemie (voir 9.2).
2. Combats des francs-tireurs.
3. Combats des partis de reconnaissance.
4. Combats des unités régulières : déclaration de combat, marche au son du canon et combat (dans l'ordre pour chaque combat).

Dans tous les cas, c'est le joueur en phase qui choisit l'ordre des combat. Chaque combat est résolu l'un après l'autre.

12.2 - Unités de « petite guerre »

Une unité de « petite guerre » qui n'est pas empilée avec une unité régulière et qui est dans la ZdC d'une unité ennemie (régulière ou de petite guerre) doit attaquer cette unité dans la phase de combat de petite guerre.

Une unité de « petite guerre » empilée avec des unités régulières ne participent pas au combat de ces dernières (et n'a pas le droit d'effectuer de combat de petite guerre).

Qu'il s'agisse d'un tour français ou allemand, toutes les unités de petite guerre des deux camps doivent combattre si les conditions sont réunies. Chaque phase, les combats des francs-tireurs sont d'abord résolus par le joueur français, puis ceux des partis de reconnaissance par le joueur allemand.

● **Résolution**

Pour résoudre les attaques de petite guerre, le joueur propriétaire jette 2d6, applique les modificateurs et consulte la Table de combat de « petite guerre » pour connaître le résultat du combat.

Si l'unité de « petite guerre » est dans la ZdC de plusieurs unités ennemies, le joueur doit choisir l'unité adverse et les modificateurs les moins favorables à l'unité de « petite guerre ». Une unité de petite guerre n'attaque qu'une seule fois, même contre une pile.

Quand plusieurs unités de « petite guerre » sont dans le même hex., cela n'a aucune influence sur les combats, le joueur jette **une seule fois** 2d6 et, en cas d'échec, toutes les unités de « petite guerre » sont retirées du jeu.

● **Effet du combat de petite guerre**

Si l'unité de « petite guerre » réussit son combat, elle inflige les résultats suivants :

– l'unité adverse de « petite guerre » attaquée est immédiatement retirée du jeu;

– contre une unité régulière, l'unité de petite guerre peut reculer dans un hex. libre de ZdC ennemie (sans résultat négatif pour l'unité régulière adverse, mais qui ne peut pas avancer dans l'hex. vacant)

Un **2** non modifié aux dés est un **succès critique** (ce résultat affecte le moral national) et l'unité régulière adverse est obligée de reculer d'un hex. (l'unité de « petite guerre » n'avance pas dans un hex. laissé vacant).

Si l'unité de « petite guerre » ne réussit pas son combat, elle est immédiatement retirée du jeu. L'unité régulière adverse peut alors avancer dans l'hex. laissé vacant.

Une unité de « petite guerre » retirée du jeu peut être remis en jeu dès la phase suivante de « petite guerre » du joueur à qui elle appartient, suivant la procédure décrite dans la phase de « petite guerre ».

12.3 - Marches au son du canon

Au moment de la déclaration d'une attaque par le joueur en phase, le joueur en défense peut tenter des marches au son du canon des unités régulières pour renforcer un hex. attaqué.

● **Principe**

Quant son adversaire annonce une attaque, le joueur en défense doit indiquer son intention ou non d'effectuer une marche au son du canon. Une marche ne peut pas être déclarée une fois le combat engagé (ie les dés lancé !).

Une unité ne peut essayer de faire une marche au son du canon qu'**une seule fois** par tour.

Une marche au son du canon peut être effectuée avec une unité indépendante ou un EM et tout ou partie des unités subordonnées à cet EM et empilées avec lui. Le joueur précise l'unité ou la pile d'unités qui tente d'effectuer cette marche au son du canon et désigne l'hex. d'arrivée, qui doit être un hex. contenant une unité amie qui va être attaquée ou un hex. adjacent à cette dernière. De plus, l'hex. d'arrivée doit être à une distance maximale de trois hex. de l'hex. de départ.

Une unité ne peut pas tenter de marche au son du canon si elle se trouve dans la ZdC d'une unité régulière ennemie.

● **Test de marche**

Le joueur calcule le facteur de marche au son du canon à partir du potentiel de compétence de l'EM pour une pile ou un EM seul, ou à partir du moral de chaque unité dans les autres cas. Ce facteur est égal à la compétence ou au moral **moins** le potentiel de mouvement à dépenser pour se rendre dans l'hex d'arrivée (facteur arrondi à l'entier inférieur).

Le joueur lance **2d6** par pile ou unité indépendante :

– si le résultat est **supérieur** au facteur de marche au canon, c'est un échec : l'unité ou la pile ne bouge pas du tout;

– si le résultat est **égal** au facteur de marche au son du canon, c'est une réussite partielle (intervention tardive). Lors du combat, les unités ont leur valeur combative **minorée d'un pas** de combat (avec un facteur de **1** mini);

– si le résultat est **inférieur** au facteur de marche au son du canon, c'est une réussite totale. L'unité ou la pile utilise sa valeur combative normale.

Dans tous les cas, un **2** non modifié est une réussite totale.

En cas de réussite (totale ou partielle), l'unité ou la pile est placée immédiatement dans son hex d'arrivée (elle doit néanmoins respecter les règles 3, 9.1 et 9.2 lors du mouvement).

Les marches au son du canon se décident et se résolvent les unes après les autres.

12.4- Unités régulières

Les règles suivantes de combat ne s'appliquent qu'aux unités régulières. Une unité ne peut attaquer ou être attaquée qu'une seule fois par phase.

Exemple de combat

Phase de combat du joueur allemand

● Combat des unités de petite guerre

L'unité française de franc-tireur combat contre une unité d'infanterie et devra donc faire moins de **6** avec 2d6. Ce jet de dés est modifié par **+1** (présence d'une unité de reco). Le joueur obtient 6 + 1 = **7**, l'unité de francs-tireur est éliminée.

● Marches au son du canon et combat

Le joueur allemand indique son intention d'attaquer l'hex. 2212. Le joueur français décide de tenter une marche au son du canon avec Jaurès et ses unités afin de rejoindre l'hex. 2112. Pour ce faire, il doit réussir à obtenir **7** (compétence de Jaurès) **– 1** (un hex. de terrain clair à franchir) = **6** avec 2d6. C'est un succès.

Le joueur allemand attaque donc Crouzat en localité avec Manstein et les unités de sa pile plus Von der Tann pour son appui d'artillerie. Le rapport de force est de 12 contre 6, soit 2 contre 1, les modificateurs sont : **+ 2** (artillerie : 1 pour von der Tann + 3 pour Manstein/2), **– 1** (artillerie française) – 1 (défenseur en localité), soit un total de 0. Le joueur allemand obtient **5**, le Français perd un pas de combat, le joueur allemand aussi et doit reculer d'un hex.

Le joueur allemand attaque maintenant Jaurès avec les deux unités restant en 2111, le rapport de force est 6 contre 6, soit 1 contre 1, avec un modificateur de **– 1** (+ 2 de von der Tann, – 3 de Jaurès). Le joueur obtient 8 – 1 = **7**, les deux joueurs perdent un pas de combat et l'Allemand recule d'un hex.

Si la marche au canon de Jaurès n'avait pas réussi, le joueur allemand aurait pu attaquer Crouzat à **3/1** avec **+ 1** aux dés.

● **Obligation d'attaque**

Le combat n'est pas obligatoire pour une unité régulière amie qui se trouve dans une ZdC ennemie.

Mais à l'inverse, si une unité ou une pile d'unités de l'attaquant engage un combat, toutes les unités ennemies **adjacentes** doivent être attaqués, soit par cette unité en une fois, soit par d'autres unités amies par la suite (dans la même phase).

Cette obligation ne s'applique pas contre des unités ennemies situés au-delà d'un fleuve (à travers un pont excepté).

Une attaque peut partir d'un hex. contre plusieurs hex. adjacents, ou de plusieurs hex. contre un seul, mais les combats de plusieurs hex. combinés contre plusieurs hex. sont interdits.

Les unités d'une même pile peuvent attaquer des hex. adverses différents, mais les unités d'une même pile qui se fait attaquer doivent combattre comme une seule unité.

La valeur de combat d'une unité ne peut pas être divisée entre plusieurs attaques.

12.5 - Rapport de force

Pour résoudre un combat, chaque joueur fait la somme des potentiels de combat des unités régulières qui participent à ce combat.

En plus de son éventuel bonus d'artillerie, un EM qui combat seul possède un potentiel de combat d'un point.

Le ratio est fait entre la somme des points de combat engagés par l'attaquant et la somme des points de combat engagés par le défenseur. Ce rapport est toujours arrondi en faveur du défenseur afin d'obtenir un des rapports de force simplifié présent sur la Table des résultats de combat (page 38).

La somme des points de combat engagés par l'attaquant ou la somme des points de combat engagés par le défenseur ont toujours une valeur minimale de un.

Un rapport inférieur à 1 contre 3 est résolu comme « 1 contre 3 ».

Un rapport supérieur à 4 contre 1 est résolu comme « 4 contre 1 ».

12.6 - Modificateurs de combat

Pour chaque combat, les deux joueurs font chacun la somme des modificateurs suivants qui s'appliquent à leurs unités engagées.

Le modificateur final de l'attaquant est ajoute aux dés, celui du défenseur est retranché.

● **Terrain**

– au moins une unité d'infanterie du défenseur dans un hex. de ville : **+ 2**

– au moins une unité d'infanterie du défenseur dans un hex. de localité, bois ou terrain difficile : **+ 1**

Les modificateurs de terrains précédents ne sont pas cumulatifs

– toutes les unités de l'attaquant combattent à travers une rivière ou un pont : **– 1** pour l'attaquant;

– unité de cavalerie dans une ville, localité, bois ou terrain difficile, ou qui attaque à travers une rivière ou un pont : potentiel de combat divisé par **2** (arrondi à l'entier inférieur).

● **Types de troupes**

– cavalerie seule face à de l'infanterie : **– 2** pour le possesseur de la cavalerie;

– cavalerie seule face à de l'infanterie et de la cavalerie : **– 3** pour le possesseur de la cavalerie;

– EM seul face à de l'infanterie ou de la cavalerie : **– 2** pour le possesseur de l'EM;

– EM seul face à de l'infanterie et de la cavalerie : **– 3** pour le possesseur de l'EM

● **Artillerie de réserve**

L'artillerie de réserve, prise en compte dans les états-majors, peut intervenir en soutien d'une unité régulière amie avec laquelle elle est empilée ou bien qui lui est adjacente.

Le joueur en phase ou non peut affecter tout ou partie des points d'artillerie d'un EM à cet état-major s'il est seul, ou à une unité subordonnée à cet EM, ou à une pile qui contient au moins une unité subordonnée. Un EM français peut également affecter un point, au maximum, à une unité ou pile qui ne contient pas d'unités subordonnées. Un EM allemand peut affecter jusqu'à deux points de la sorte.

Pour chaque combat, les affectations s'effectuent simultanément et secrètement.

Si au moins une des unités ennemies du défenseur est en terrain clair, chaque point d'artillerie affecté au combat donne un modificateur de **+ 1** ; si aucune unité ennemie n'est en terrain clair, il faut affecter deux points d'artillerie pour obtenir un modificateur de **+ 1**.

Un facteur d'artillerie ne peut servir qu'une seule fois par phase de combat.

● **De Sonis**

Quand le joueur français le désire, le général de Sonis donne un modificateur de **+ 1** (utilisable en attaque ou en défense) à un combat où l'EM du 17e corps participe. A l'issu du combat, le joueur français jette **2d6** : pour un résultat supérieur à **6**, ce général est gravement blessé et ne pourra plus apporter ce bonus au cours du jeu (il n'y a pas d'autres pénalités pour la blessure de De Sonis, le pion d'état-major du 17e corps n'est pas affecté). En cas de réussite, le joueur français pourra continuer à utiliser ce bonus quand il le souhaite.

● **Ravitaillement**

Une unité non ravitaillée a son potentiel de combat divisé par deux (arrondi à l'entier inférieur). Un EM non ravitaillé a son potentiel d'artillerie diminué d'un facteur.

12.7 - Résultats des combats

L'attaquant lance **2d6**, applique les modi-

ficateurs aux dés et consulte la table de combat. Le résultat est indiqué sur la colonne correspondant au rapport de force simplifié.

La première ligne correspond au résultat applicable à l'attaquant, la seconde ligne correspond à celui applicable au défenseur :

– = pas d'effet

Pn = niveau de pertes

Rn = recul de n hexagones

Chaque joueur consulte alors le Tableau des pertes qui donne le nombre de pas de combat perdus en fonction du nombre d'unités régulières engagées et du niveau des pertes reçues dans le combat. Le joueur doit perdre au moins le nombre de pas de combat spécifié. Les pertes sont allouées par le joueur propriétaire, sans obligation particulière.

La perte d'un pas de combat d'un EM comportant de l'artillerie de réserve compte comme **2 pas** de pertes.

Une unité de « petite guerre » empilée avec des unités régulières qui doivent reculer,est immédiatement retirée du jeu. Le recul d'une unité régulière se fait du nombre d'hex. spécifié, avec les priorités suivantes dans le choix de chaque hex. de recul :

1. un hex. libre de toute ZdC ennemie;
2. un hex. dans une ZdC ennemie, mais comportant au moins une unité amie régulière;
3. un hex. dans une ZdC ennemie, mais comportant au moins une unité amie de petite guerre;
4. un hex. libre d'unités amies et dans une ZdC ennemie (voir test de recul, 12.8).

Les unités d'une même pile peuvent reculer dans des hex. différents.

Si une unité ne peut pas reculer du nombre d'hex. spécifié (à cause de terrain impassable ou de limites d'empilement par exemple), elle perd un pas de combat par hex. pour lequel elle n'a pas reculé.

Le vainqueur du combat peut avancer dans le ou les premiers hex. libérés, tout ou partie des unités ayant participées au combat.

Pour pénétrer dans un éventuel deuxième hex. libéré, le vainqueur doit tester le moral ou la compétence d'une unité seule ou la compétence d'un EM pour suivre avec des unités subordonnées dans le même hex. En cas d'échec, l'unité ou l'EM et ses unités subordonnées ne suivent pas dans ce second hex. laissé vacant.

A la fin du recul et de l'avance après combat, les limites d'empilement doivent être respectées.

Une unité qui recule hors carte est retirée du jeu.

12.8 - Tests suite à un recul

Une unité doit tester son moral ou sa compétence :

– si elle recule dans un hex. de terrain clair, libre d'unités amies mais dans la ZdC d'une unité de cavalerie adverse. En cas d'échec, elle perd un pas de combat supplémentaire;

– si elle est traversée par la ZdC d'une unité amie qui recule ou par une unité amie qui recule. En cas d'échec, elle est éliminée s'il s'agit d'une unité de « petite guerre » ou bien elle doit reculer d'un hex en respectant les contraintes du recul. Ce recul ne peut pas lui-même entraîner le test d'autres unités amies.

Une unité ne teste qu'une seule fois par recul pour un combat donné.

Une unité qui teste reçoit un modificateur de **– 1** aux dés si elle occupe un hex. de ville, localité, bois ou terrain difficile.

Une unité qui a dû reculer dans un hex. attaqué par la suite lors d'un autre combat n'est pas prise en compte pour ce combat. Elle devra simplement reculer si les unités avec lesquelles elle est empilée reculent (en respectant toutefois la règle de recul).

13 - Moral national

Le moral national est utilisé seulement par le joueur français. Il peut varier de **– 2** à **+ 2**. En début de partie, le marqueur est placé à **– 1**. La valeur de moral affecte les jets de dés de renforts et de francs-tireurs français et éventuellement ceux du combat.

A chaque phase de moral national, le joueur français ajuste le marqueur en fonction des évènements de son tour (voir tableau page 38) ou du tour allemand. En début de partie, Chartres et Orléans sont considérées sous contrôle allemand.

Le tableau indique également les possibilités de bataille sur les autres théâtre d'opérations en France. Pour chaque bataille, au tour indiqué, chaque joueur jette 1d6 lors de la phase de moral du joueur français. Si la somme des deux dés est **inférieure ou égale** au chiffre spécifié, une victoire s'est produite et le moral national est immédiatement augmenté d'un point. En cas de défaite, le moral n'est pas modifié.

● **Gouvernement de Défense nationale**

Placé à Tours en début de jeu, le gouvernement de Défense nationale ne peut se déplacer que par voie ferrée, et uniquement pour quitter Tours et sortir de la carte (historiquement à destination de Bordeaux). Le joueur français peut décider de faire sortir le gouvernement à n'importe quelle phase de mouvement française, cette sortie affectant le moral national. Ce mouvement compte comme celui d'un corps et peut se faire à partir d'une ZdC allemande.

Capture : si une unité régulière allemande ravitaillée entre dans l'hex. du pion de gouvernement isolé, ce pion est retiré du jeu et le moral national est affecté (voir table). Aucune autre type d'unité allemande ne peut entrer dans l'hex. occupé par le pion de gouvernement français. En cas de combat, le pion de gouvernement recule avec les unités empilées ou est éliminé avec elles (dans ce cas, le moral national est également affecté).

Le pion de gouvernement n'exerce pas de ZdC et ne gène pas les mouvements adverses ni l'empilement dans son hex.

14 - Placement initial

14.1 - Déploiement allemand :

Le joueur allemand se déploie le premier.

Le I^{er} corps bavarois, la 22^{e} division d'infanterie, les 2^{e}, 4^{e} et 6^{e} divisions de cavalerie, les partis de reconnaissance, les leurres et « ? » se placent à l'est de la colonne 20 incluse et au nord de la ligne 10 incluse, en respectant les contrainte suivantes :

– au moins une unité d'infanterie et une autre unité régulière dans Chartres;

– au moins une unité de cavalerie au nord de la ligne 02 incluse.

14.2 - Déploiement français

– le 15^{e} et 16^{e} corps, les leurres et marqueurs « ? » sont déployés librement à l'ouest de la colonne 18 incluse ou au sud de la ligne 12 incluse. Le nombre de francs-tireurs est déterminé normalement en phase de petite guerre, selon 7, et ils sont placés en phase de mouvement avec les contraintes précédentes.

– le 17^{e} corps est déployé en totalité à Tours, Le Mans ou Salbris, il ne peut faire qu'une marche tactique au premier tour;

– le joueur français décide aussi du lieu de concentration du 21^{e} corps : camps de Conlie ou Salbris. Toutes les unités de ce corps partiront de ce lieu, y compris la division Rousseau qui s'y trouve dès le début de la partie;

– le marqueur de gouvernement de Défense national est placé à Tours.

15 - Conditions de victoire

A la fin de la partie, la victoire est déterminée de la manière suivante :

– **victoire stratégique française** : tenir Chartres et Orléans, et qu'au moins cinq unités d'infanterie ravitaillées soient situées à l'est de la colonne 27 incluse et au nord de la ligne 05 incluse.

– **victoire tactique française** : tenir Chartres et Orléans.

– **victoire tactique allemande** : tenir Chartres et Orléans.

– **victoire stratégique allemande** : tenir Chartres, Orléans, Le Mans et Tours (résultat historique !).

Un camp est considéré comme contrôlant une ville s'il est le dernier à avoir eu une unité régulière **ravitaillée** qui soit passée (ou qui soit empilée) dans cette ville. ❐

RENFORTS ET RETRAITS

● **Tour 1 : All. :** 17^{e} div. d'infanterie, 17^{e} brigade de cav. par un hex. au nord de la Seine.

● **Tour 2 : Fr. :** Feillet- Pilatrie (18^{e} corps) par bord est, au sud de la Loire en marche tactique ou bien par rail au tour 4 par le bord sud.

All. : Mecklembourg par hex. au nord de la Seine. Frédéric-Charles, III^{e}, IX^{e}, et X^{e} corps, 1re division de cavalerie, par le bord est, au nord de l'hex. xx09 inclus (au moins un corps en tactique, au plus un corps en marche forcée).

● **Tour 3 : Fr.** : reste du 18^{e} et 20^{e} corps par bord est, au sud de la Loire ou par rail au tour 4 par le bord sud. Jaurès et Colin (21^{e} corps) du camp choisi (voir 14.2).

● **Tour 4 : Fr.** : de Villeneuve et Guillon (21^{e} corps) du camp choisi.

● **Tour 5 : Fr.** : Gougeard (21^{e} corps) du camps choisi. Colonne de Tours (deux unités) à Tours.

All. : 5^{e} div. de cav. du bord nord entre les hex. 1901 et 2601 inclus, en marche tactique.

● **Tour 7 et 9 : Fr.** : retraits aléatoires.

● **Tour 10 : Fr.** : 19^{e} corps par le bord ouest en tactique ou par rail au tour 11, par le bord ouest.

All. : retrait d'un corps.

● **Tour 11 : Fr.** : 25^{e} corps à Salbris ou Vierzon.

Remerciements à Laurent Mariette, Nicolas Stratigos et Yves Prélot pour leur aide lors de la mise au point et les tests de ce jeu.

PETITE GUERRE

● **Francs-tireur contre** :
– infanterie ou cavalerie **6**
– parti de reco ou EM **7**

Modificateur aux **2d6** :
– 1 si franc-tireur dans un bois, un terrain accidenté ou une ville
+ 1 si franc-tireur en terrain découvert adjacent à cavalerie ou parti de reconnaissance
+ 1 si unité régulière en plus de la 1re

● **Parti de reconnaissance contre** :
– cavalerie **6**
– infanterie ou EM **7**
Modificateur aux **2d6** :
+ 1 si parti de reco dans un bois, un terrain accidenté ou une ville

L'unité de « petite guerre » doit faire un résultat inférieur ou égal à la valeur. **2** naturel : succès critique (voir 12.2) .

Echec : unité de « petite guerre » retirée immédiatement du jeu. Une unité régulière adverse peut avancer dans l'hex. laissé vacant.

Succès : unité adverse de « petite guerre » retirée immédiatement du jeu ; si unité adverse régulière : l'unité de «petite guerre» recule d'un hex.

MORAL NATIONAL

● **Modificateurs :**
– 2 : la Délégation est capturée
– 1 : la Délégation quitte Tours
+ 1 : victoire (plus d'unités d'infanterie ennemie qu'amies ont reculé ou été détruites suite à des combats)
– 1 : défaite (moins d'unités d'infanterie ennemie qu'amies ont reculé ou été détruites)
+/– 1 : prise ou perte d'une ville
+ 1 : succès critique des francs-tireurs
+ 1 : Mecklembourg ou Frédéric éliminés
+ 1 : victoire sur autre théâtre d'opérations

● **Autres théâtres d'opérations :**
Tour 3 :
– Armée du Nord – Villers-Bretonneux (27/11/70) **5**
Tour 4 :
– Siège de Paris – Champigny (1/12) **4**
Tour 7 :
– Siège de Paris – Le Bourget (21/12) **4**
– Armée du Nord – Pont-Noyelles (23/12) **6**
Tour 9 :
– Armée du Nord – Bapaume (3/1/71) **6**
Tour 10 :
– Armée de l'Est – Héricourt (15-17/1) **6** *
Tour 11 :
– Armée du Nord – Saint-Quentin (19/1) **6**
– Siège de Paris – Montretout- Buzenval (19/1) **3**
* : voir règle 6.1

POINTS DE REMPLACEMENT

2d6 + moral national	Nb de points de remplacement
≤ 3	3
4,5	4
6,7,8	5
9,10	6
≥ 12	7

FRANCS-TIREURS

2d6 + moral national	Nb de francs-tireurs
≤ 3	2
4,5	3
6,7,8	4
9,10	5
≥ 12	6

MODIFICATEURS DE COMBAT

Inf. en défense dans ville :	+ 2
Inf. en défense dans localité, bois ou terrain difficile :	+ 1
Attaque à travers une rivière ou un pont :	– 1
Cavalerie contre infanterie :	– 2
Cav. contre infanterie **et** cav. :	– 3
EM contre infanterie **ou** cav. :	– 2
EM contre infanterie **et** cav. :	– 3
Artillerie de réserve :	± ?
De Sonis	+ 1
Moral national à + 2	+ 1

TABLE DE RESULTAT DE COMBAT

RAPPORT DE FORCE Attaquant/Défenseur — Attaquant / Défenseur

DES (2d6)	1/3	1/2	2/3	1/1	3/2	2/1	3/1	4/1
≤ 3	R2/P4 –/–	R2/P4 –/P0	R2/P3 –/P0	R2/P3 –/P0	R2/P2 –/P0	R1/P2 –/P1	R1/P1 –/P1	R1/P1 –/P2
4, 5	R2/P4 –/–	R2/P3 –/P0	R1/P3 –/P0	R1/P2 –/P0	R1/P2 –/P1	R1/P1 –/P1	–/P1 R1/P2	–/P0 R1/P2
6, 7, 8	R2/P3 –/P0	R1/P2 –/P0	R1/P2 –/P0	R1/P2 –/P1	R1/P1 –/P1	–/P1 R1/P2	–/P0 R1/P2	–/P0 R2/P3
9, 10	R1/P3 –/P0	R1/P2 –/P1	–/P2 R1/P1	–/P1 R1/P1	–/P0 R1/P2	–/P0 R1/P2	–/P0 R2/P3	–/– R2/P3
≥ 11	–/P2 R1/P1	–/P1 R1/P1	–/P1 R1/P2	–/P0 R1/P2	–/P0 R1/P2	–/P0 R2/P3	–/– R2/P3	–/– R2/P4

DETAIL DES RESULTATS — Attaquant / Défenseur
R1, R2 : recul d'un ou deux hex.
P0 à P4 : niveau de pertes, voir tableau

TABLEAU DES PERTES

Niveau de pertes	Nombre de pions 1, 2	3, 4	5, 6	7+
P0	0	0	1	1
P1	0	1	1	2
P2	1	1	2	3
P3	1	2	3	4
P4	2	3	4	5

1 pas d'EM = 2 pas de pertes

SÉQUENCE DE JEU

Voir tous détails dans la Règle 2, p. 32.

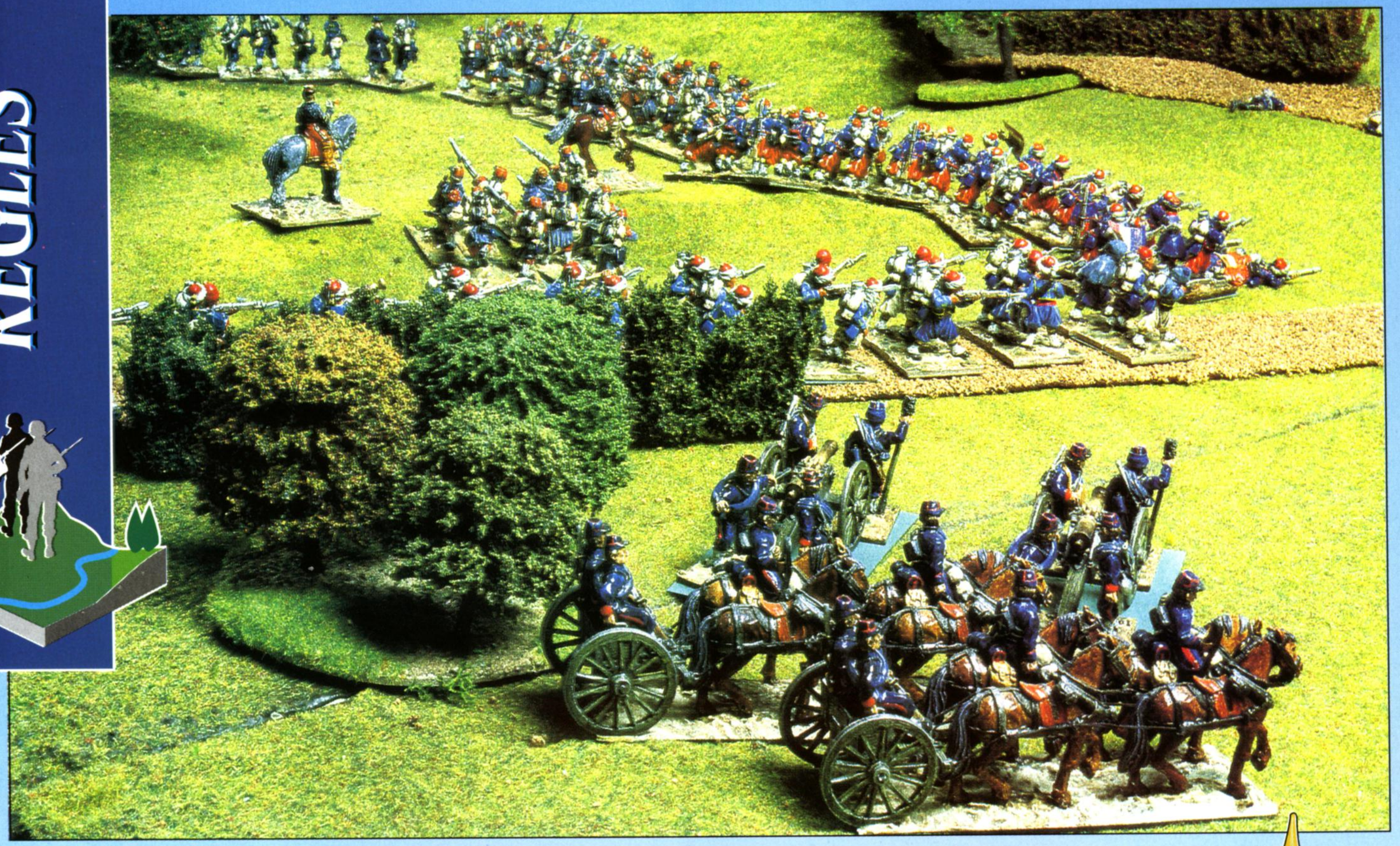
● **Tour du joueur français :**
1. Phase de renforts et de retraits
2. Phase de petite guerre
3. Phase de ravitaillement
4. Phase de mouvement
5. Phase de combat
– Combat des unités de petite guerre
– Marches au son du canon et combat des unités régulières
6. Phase de moral national

● **Tour du joueur allemand**
Le joueur allemand est maintenant le joueur en phase.
Les phases 1 à 6 sont répétées.

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN

TERRAIN	EM	INFANTERIE	CAVALERIE	F.-T.	RECO
Terrain clair	1	1	1	1	1
Terrain difficile	1,5	1,5	1,5	1	1,5
Bois	2	1,5	2	1,5	2
Ville	1	1	1	1	1
Localité	1	1	1	1	1
Voie ferrée	–	–	–	int.	int.
Rivière et Pont	+ 0,5	+ 0,5	+ 0,5	+ 0,5	+ 0,5
Fleuve	interdit (sauf pont)				

REGLES



KEPIS ROUGES

Règles pour la guerre de 1870

LA guerre de 1870, période tragique et souvent méconnue de notre histoire, se prête parfaitement au jeu avec figurines : uniformes somptueux, batailles acharnées, charges de cavalerie... *VaeVictis* vous propose, au 15 mm, une règle extrêmement simple pour simuler l'Année Terrible.

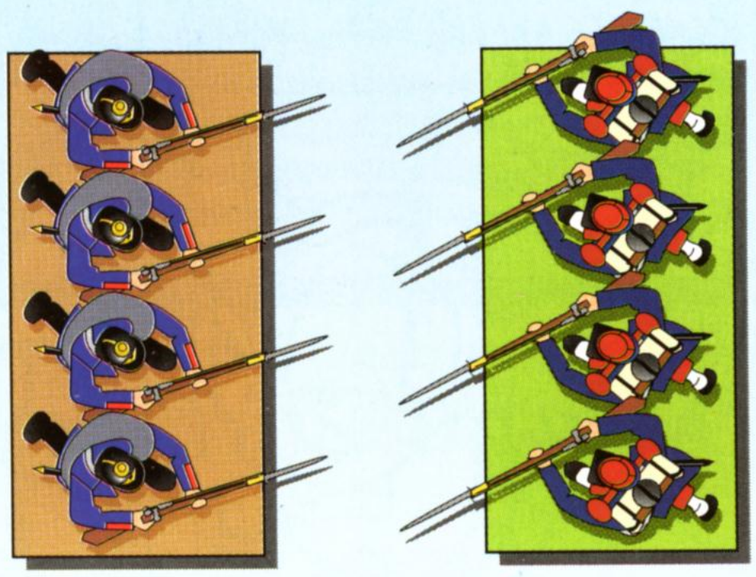
Par Pierre LAPORTE
et Patrick BELLEVILLE

Képis rouges est une adaptation de la règle antique-médiévale DBA, très appréciée tant par les débutants que par les joueurs confirmés, et qui se prête parfaitement à l'initiation et aux démonstrations. Une poignée de figurines (environ 40) suffit pour constituer une armée cohérente. *Képis rouges* est destinée aux figurines **15 mm**.

Cette règle nécessite l'utilisation d'un dé à six faces (1d6).

Les figurines

En 15 mm, Freikorps et Minifigs sont les seules marques, à notre connaissance, à proposer des figurines sur la guerre de 1870.



Socles à taille réelle : 20 x 40 mm

1 - Soclage

Les figurines sont soclées par groupes de deux, trois ou quatre, sur des bases rectangulaires que nous appellerons « **éléments** ». Chaque élément fait 4 cm de longueur de front. La profondeur et le nombre de figurines par élément varient en fonction du type de troupe (profondeur / nombre de figurines par élément) :

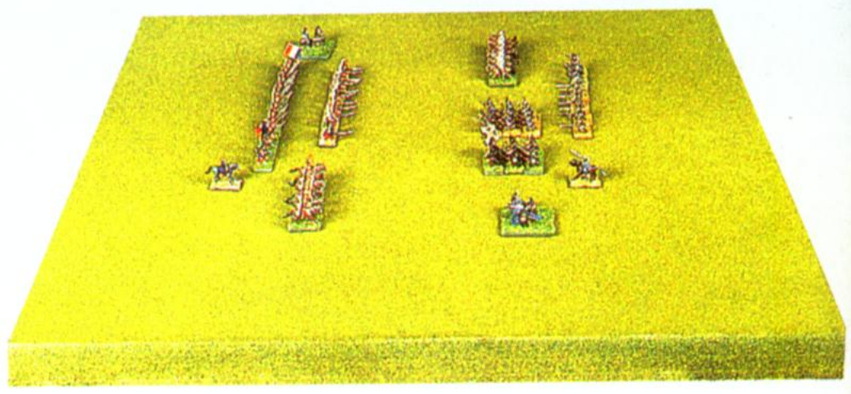
Infanterie de ligne : 2 cm / 4 fig.
Chasseurs à pied et Jägers : 2 cm / 2 fig.
Artillerie et mitrailleuse : 4 cm / 1 pièce (trois ou quatre servants)
Cuirassiers et dragons : 3 cm / 3 fig.
Lanciers et cavalerie légère : 3 cm / 2 fig.

Ci-dessus.
Turcos et zouaves, soutenus par de l'artillerie française, se lancent à l'attaque des positions prussiennes. Cette scène est évidemment très éloignée de la règle inspirée de DBA que nous vous proposons ici, mais nous ne pouvons résister au plaisir de vous montrer les magnifiques figurines Wargames Foundry 25 mm sur la guerre de 1870.
(Peinture et décor par Jean-Pierre Counil)

2 - Terrain

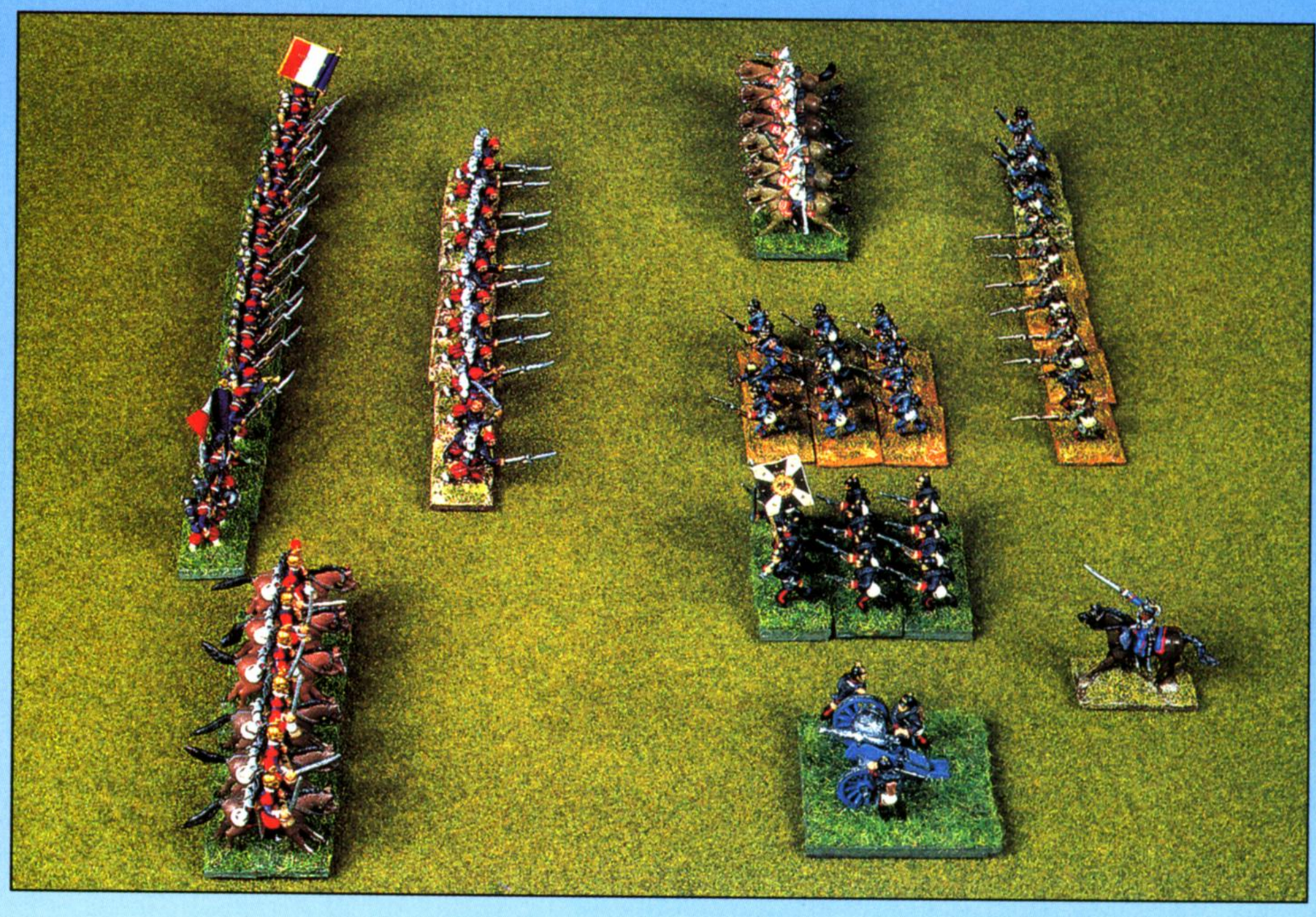
Une partie normale se joue sur une surface de 60 x 60 cm, comportant au moins trois éléments de terrain, tels qu'un bois, un village ou une colline (10 x 10 cm environ). Les joueurs déploient leurs troupes dans les **15 cm** à partir de leur bord de table respectif. Le premier joueur est tiré au hasard, et il se déploie et joue en premier.

Sont considérés comme terrains accidentés pour la règle les marécages, flanc de colline, bois, broussailles, etc.



***Képis rouges* nécessite uniquement une surface de 60 x 60 cm et un nombre réduit de figurines, comme on le voit ici.**

Pour les mouvements, un groupe d'éléments peut être constitué de plaques en ligne (infanterie française à gauche) ou en colonne (infanterie prussienne à droite).
(Figurines Minifigs, peinture Alexis Tomatchev, Michel Gauthey, Stéphane Langlois et les auteurs)



3 - Séquence de jeu

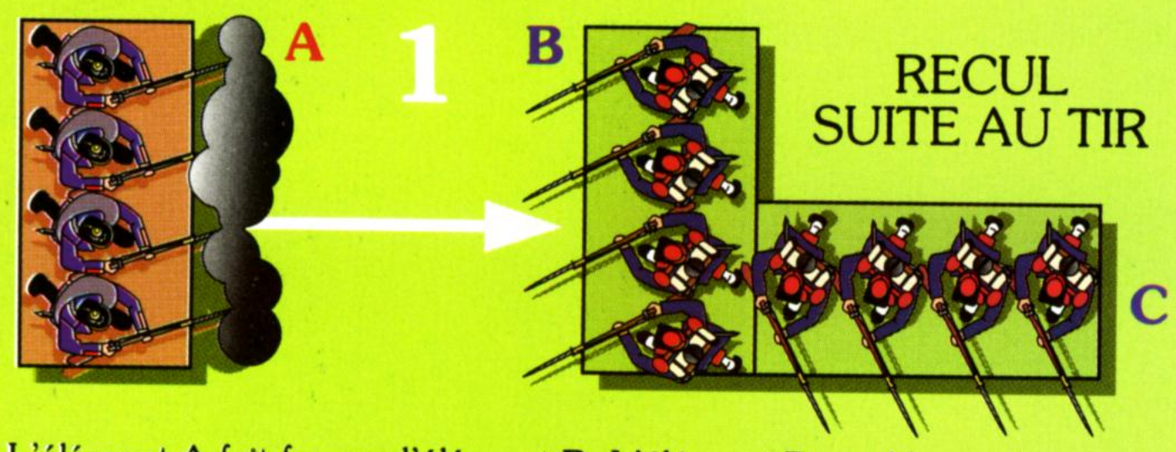
Le tour de jeu se répartit en deux phases : phase du premier joueur et phase du second joueur. La phase de jeu est similaire pour les deux joueurs. Le joueur dont c'est la phase (celui qui agit) est dit joueur actif, le joueur dont ce n'est pas la phase est dit joueur passif.

PHASE DE JEU

1. Mouvement : le joueur actif jette son dé d'activation et déplace ses troupes.

2. Tir défensif : le joueur passif peut faire tirer ses éléments qui ne sont pas au contact d'éléments de l'adversaire.

3. Mêlée : les éléments du joueur actif au contact d'éléments de l'adversaire engagent des mêlées, dans l'ordre choisi par le joueur actif.



L'élément A fait feu sur l'élément B. L'élément B perd le combat et doit reculer, mais la présence de l'élément C l'empêche d'effectuer ce mouvement. L'élément B est donc détruit.

4 - Mouvement

4.1 - Dé d'activation

Au début de sa phase de jeu, le joueur actif jette 1d6. Le score obtenu indique le nombre d'éléments isolés ou de groupes d'éléments contigus qui pourront être déplacés (en d'autre terme, le déplacement d'un groupe ou d'un élément coûte un point).

4.2 - Eléments contigus

Pour constituer un groupe d'éléments contigus, les éléments doivent être au contact sur toute la longueur d'une face ou d'un côté. Les éléments d'un groupe se déplacent parallèlement, suivent l'élément de tête ou virent suivant le même angle, toujours à la vitesse maximale de l'élément le plus lent du groupe.

Le déplacement d'un élément (ou d'un groupe d'éléments contigus) coûte deux points d'activation s'il se trouve à plus de 1 200 pas ou hors de vue (5.2) du général de l'armée.

Exception : un élément de mitrailleuse ou d'artillerie contigu à un élément d'infanterie ou de cavalerie ne constitue pas un groupe, et déplacer l'ensemble coûte donc deux points d'activation. Pour constituer un groupe, un élément de mitrailleuse doit être contigu à un élément d'artillerie.

4.3 - Interpénétration d'éléments

Seuls les éléments d'infanterie légère peuvent traverser ou être traversés par un autre élément; ils doivent néanmoins être orientés dans la même direction ou dans la direction opposée.

Un élément qui recule repousse un élément qui se trouve directement derrière lui, mais seulement s'ils sont orientés dans la même direction. Si les deux éléments sont orientés différemment, l'élément contraint de reculer est détruit (exemple **n° 1**).

4.4 - Distance de mouvement

La règlette de mouvement (à photocopier et coller sur carton fort, avec au dos les tables de tir, voir page 39) permet de mesurer aisément la distance de déplacement d'un élément.

Un demi-tour ne coûte pas de point d'activation en lui-même s'il est prolongé par un mouvement, et n'affecte pas la distance de déplacement possible.

Un demi-tour sans mouvement coûte un point d'activation.

Les distances maximales de déplacement autorisées par tour, indiquées en pas, sont les suivantes :

A : en terrain normal
B : en terrain accidenté
C : sur route

	A	B	C
● Infanterie de ligne	200	100	300
● Chass. à pied, Jägers	300	200	300
● Artillerie, mitrailleuse	200	100	300
● Cuirassiers	300	200	500
● Dragons	400	300	500
● Lanciers, cav. légère	500	400	500
● Général	500	500	500

5 - Tirs

5.1 - Généralités

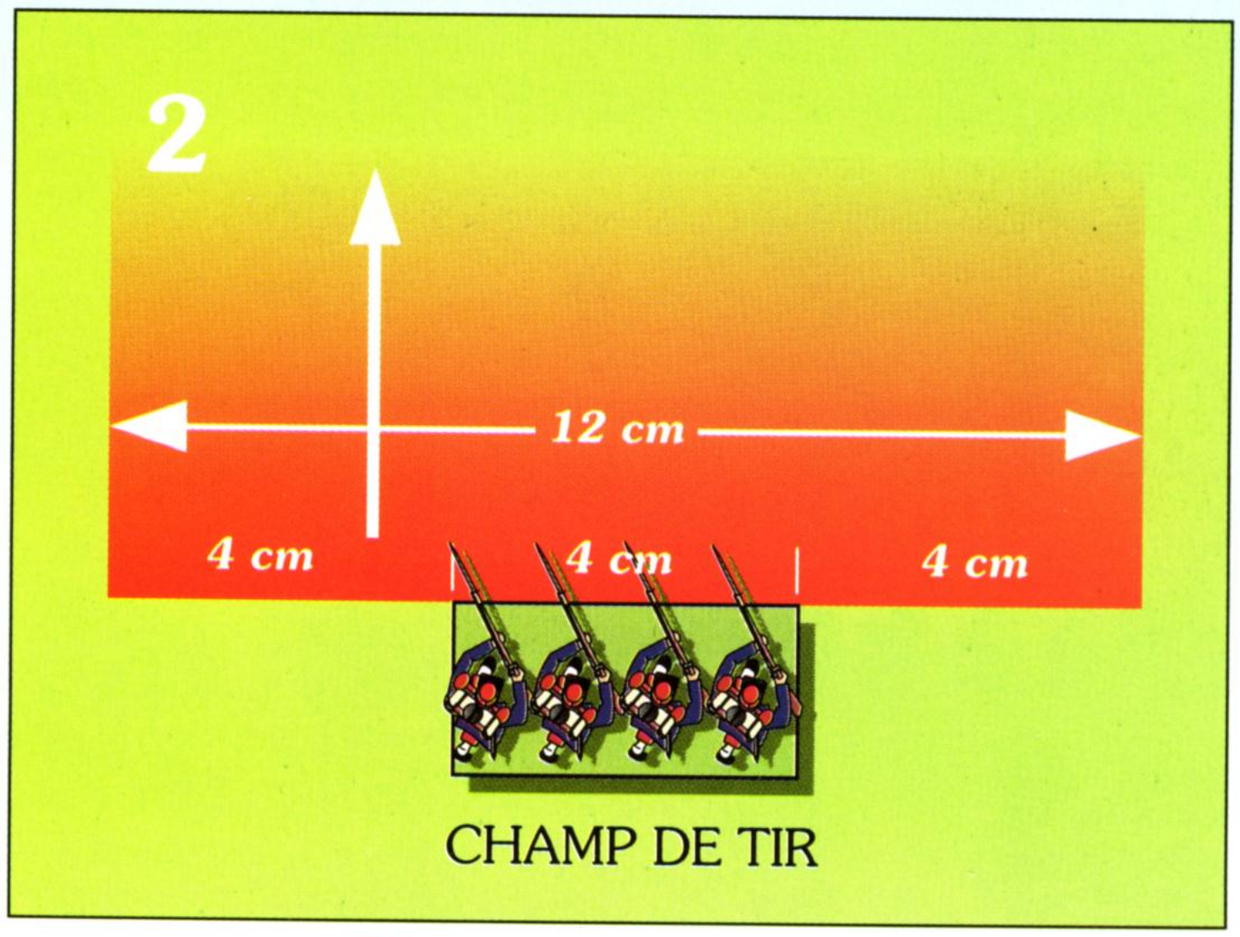
Pour pouvoir tirer, ni l'élément tirant ni sa cible ne doivent être au contact, même partiellement (débordement par exemple), avec des éléments adverses. Une unité ne peut tirer que dans son champ de tir.

Le champ de tir correspond à une zone de trois éléments de large (12 cm) centrée sur l'axe d'orientation de l'élément tirant (exemple **n° 2**).

Les éléments de cavalerie ne peuvent pas tirer.

5.2 - Ligne de vue

Pour pouvoir tirer sur un élément adverse, le joueur doit tracer une ligne de vue libre d'obstacle du tireur à sa cible. Tous les éléments de terrain et tous les éléments (ou portion d'éléments) amis ou ennemis bloquent la vue.

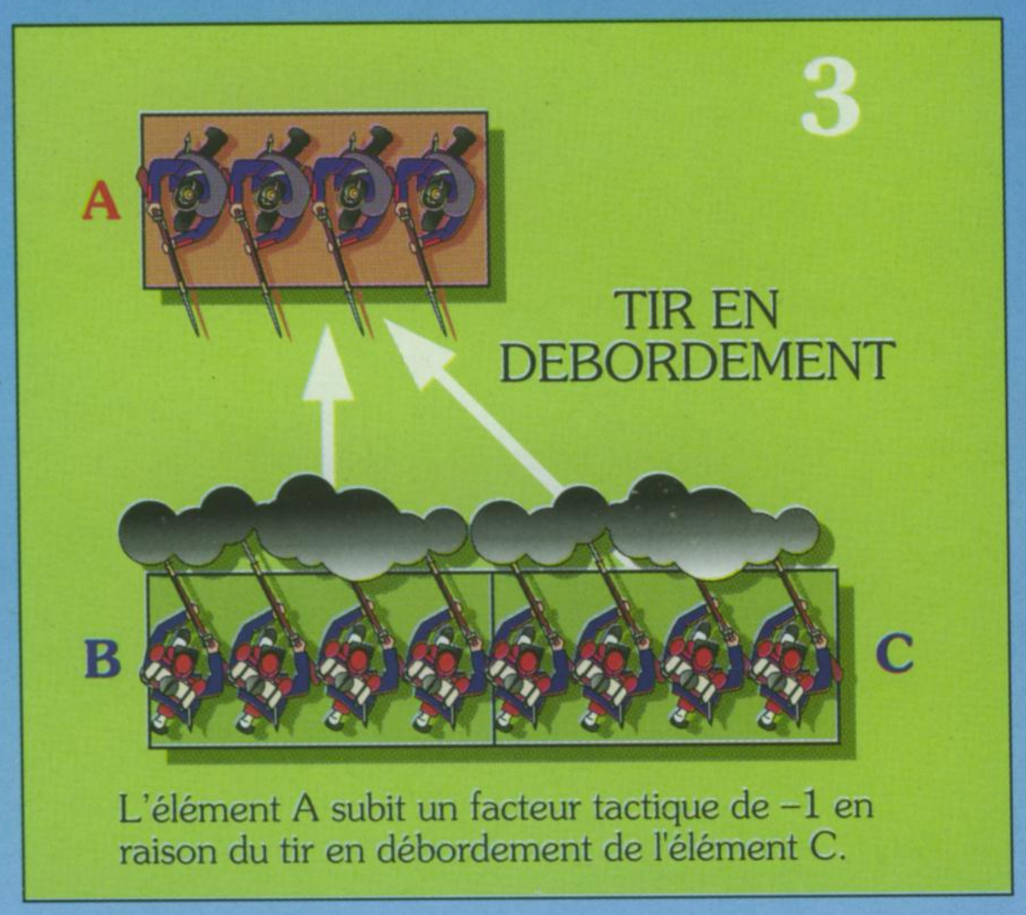


CHAMP DE TIR

5.3 - Procédure

Chaque joueur jette 1d6 et ajoute au score obtenu le facteur de combat de son élément, ainsi que tous les facteurs tactiques qui s'appliquent.

Le joueur dont l'élément subit le tir applique immédiatement le résultat. A la différence de la mêlée, l'élément qui tire ne subit aucun résultat défavorable pour lui.



L'élément A subit un facteur tactique de –1 en raison du tir en débordement de l'élément C.

Distances de tir

- Infanterie française : 600 pas
- Infanterie allemande : 400 pas
- Artillerie française : 1 400 pas
- Artillerie allemande : 1 600 pas
- Mitrailleuse : 500 pas

Facteurs de combat

- Infanterie de la Garde : 4
- Infanterie de ligne : 3
- Chasseurs à pied, Jägers : 2
- Gardes mobiles, Landwehrs : 2
- Artillerie française : 3
- Artillerie prussienne : 5
- Mitrailleuse : 4
- Cuirassiers : 4
- Dragons : 3
- Lanciers, cavalerie légère : 2

Facteurs tactiques de tir

Tir d'enfilade : **+ 2**
Cible cavaliers : **+ 1**
Cible à couvert : **– 1**
Par élément ennemi tirant en débordement : **– 1**
Cible à + de 700 pas (artillerie française) : **– 1**
Cible à + de 800 pas (artillerie allemande) : **– 1**

Tirs en débordement

Lorsque plusieurs éléments tirent sur la même cible, le combat est résolu comme un seul tir avec débordement. Pour être choisi comme support, un élément ne doit pas avoir lui-même la possibilité de pouvoir tirer sur un autre élément adverse se trouvant face à lui et à portée de tir (exemple **n° 3**).

Tir d'enfilade

Le modificateur de tir d'enfilade s'applique lorsque l'élément qui tire se trouve en deçà de la ligne de front de sa cible (exemple **n° 4**).

5.5 - Résultats des tirs et des mêlées

La résolution des tirs et des mêlées (règle 6) est similaire, mais un élément qui tire n'est pas affecté par un résultat défavorable.

Après modifications du dé, on compare le résultat des joueurs.

A. Si le score d'un joueur est **inférieur** au total de son adversaire (mais **supérieur à la moitié du total** de son adversaire) :

– **Infanterie** : détruite par cuirassiers en terrain dégagé, sinon recule.

– **Artillerie et mitrailleuse** : détruite au contact, sinon recule

– **Cuirassiers** : détruit par cavaliers légers, par artillerie au contact ou s'ils sont en terrain accidenté; sinon reculent.

– **Dragons** : détruits par artillerie au contact, ou s'ils sont en terrain accidenté; sinon reculent.

– **Cavaliers légers et lanciers** : détruits en terrain accidenté, sinon reculent.

B. Si le score d'un joueur est **inférieur ou égal à la moitié du total** de son adversaire :

– **Cavaliers légers et lanciers** : détruits par cavaliers ou s'ils sont en terrain accidenté; sinon reculent et fuient.

– **Infanterie légère** : détruite par cavalier en terrain dégagé ou par infanterie légère; sinon reculent et fuient.

– **Autre type de troupe** : détruits

Recul : l'élément reste face à son opposant et recule d'une longueur équivalente à la profondeur de son socle (2, 3 ou 4 cm selon le type de troupe).

Fuite : l'élément fait volte-face et fuit de 600 pas.

les facteurs tactiques qui s'appliquent. Le joueur qui obtient le score le plus faible applique immédiatement le résultat.

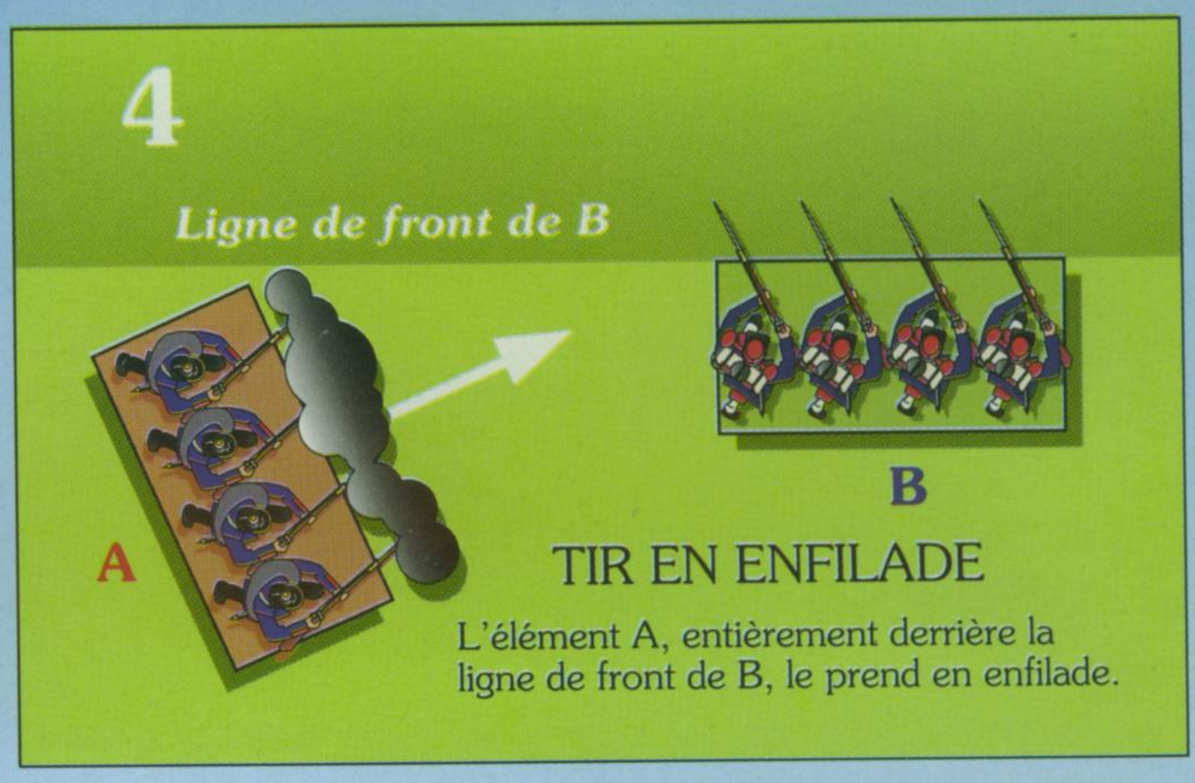
Facteurs tactiques de la mêlée :

Général contigu à l'élément : **+ 1**
Défendant une colline, une rivière, un village : **+ 1**
Soutien arrière (élément identique contigu directement à l'arrière de l'élément) : **+ 1**
Infanterie prussienne*, zouaves ou turcos chargeant (1er tour de mêlée) : **+ 1**
Lanciers chargeant (1er tour de mêlée) : **+ 2**
Autres cavaliers chargeant (1er tour de mêlée) : **+ 1**
Pour chaque élément ennemi en contact ou en débordement sur le flanc ou l'arrière de l'élément : **– 1**
En terrain accidenté (sauf infanterie légère, zouaves ou turcos) : **– 2**
Cavalerie de la Garde : **+ 1**

** ce modificateur ne s'applique pas à l'infanterie des autres états allemands (Bavière, Wurtenberg, etc.).*

Lorsque plusieurs éléments attaquent un même élément adverse, le combat est résolu comme une seule mêlée avec débordement (on ne cumule pas les facteurs de combat des unités).

Un élément attaqué simultanément sur plusieurs fronts est détruit s'il perd la mêlée frontale. S'il gagne, tous ses opposants doivent reculer.



L'élément A, entièrement derrière la ligne de front de B, le prend en enfilade.

Précision : un élément d'artillerie ne peut pas engager volontairement une mêlée avec un élément adverse.

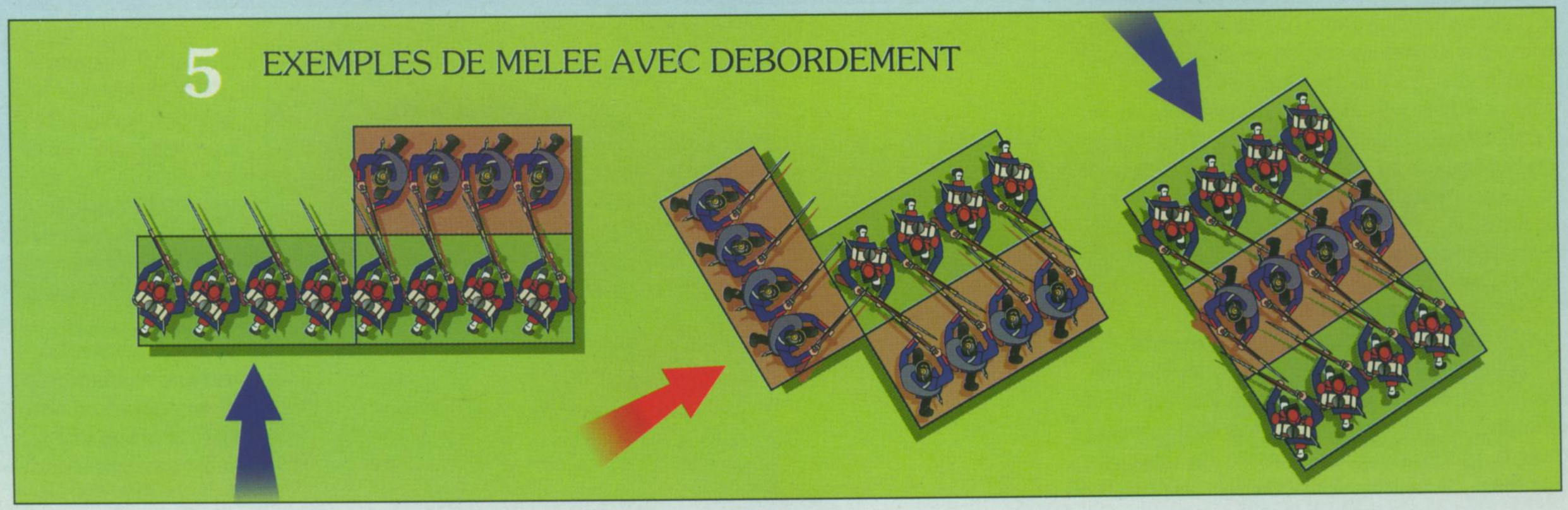
Support arrière : un élément en support arrière n'est pas détruit si l'élément de tête est éliminé.

Poursuite : la poursuite est obligatoire pour un élément de cavalerie lourde (cuirassiers ou dragons) ayant gagné une mêlée, c'est-à-dire qu'il doit immédiatement prendre la place de l'élé-

6 - Mêlée

Une mêlée a lieu lorsque deux éléments sont en contact frontal (exemple **n° 5**). La mêlée est obligatoire entre éléments au contact. Un élément contacté sur le flanc ou l'arrière pivote automatiquement pour faire face à son adversaire, sauf s'il est déjà engagé frontalement par un élément adverse.

La procédure est identique à celle des tirs : chaque joueur jette 1d6 et ajoute au score obtenu le facteur de combat de son élément et tous



ment qu'il a fait reculer (mais il ne poursuit pas plus loin). La poursuite est optionnelle pour les autres types de troupe.

7 - Composition d'une armée

Les joueurs utilisent un système de budget pour se constituer une armée. Chaque joueur dispose de **36 points** (environ 12 éléments).

Artillerie prussienne* : **5 points** par élément.

Infanterie de la Garde, zouaves, turcos, mitrailleuse**, cuirassiers : **4 points** par élément.

Infanterie de ligne, chasseurs à pied, Jägers, artillerie française*, dragons, lanciers : **3 points** par élément.

Gardes mobiles, Landwehr, cavalerie légère : **2 points** par élément.

** : deux éléments maximum d'artillerie par armée.*
*** : 1 élément maximum de mitrailleuse par armée.*

Ajouter 1 point par élément pour de la cavalerie de la Garde. Pas plus de quatre éléments d'infanterie prussienne par armée (leur coût est le même que l'infanterie normale).

Généraux

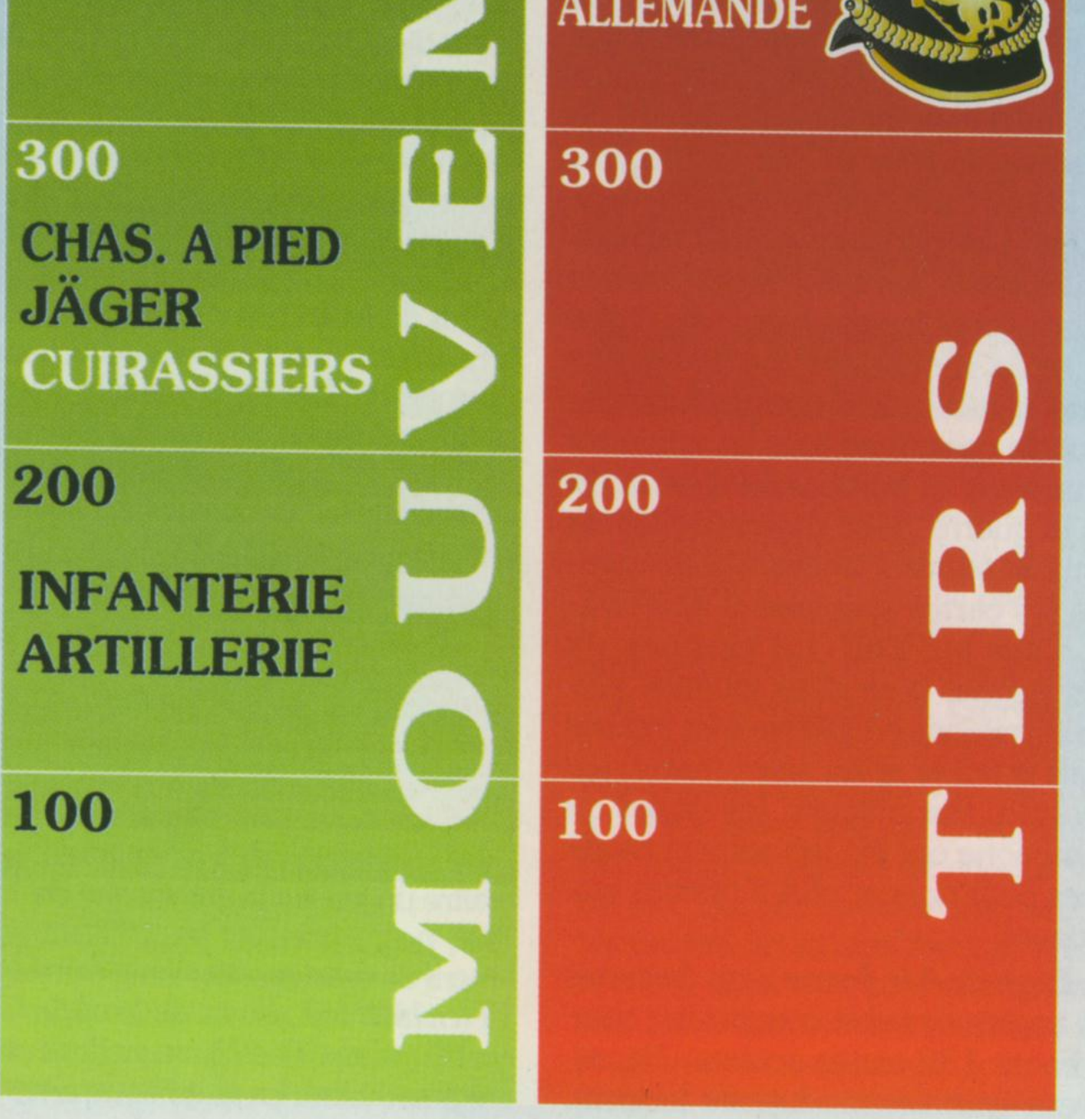
Chaque armée comporte un général, et un seul, qui vient gratuitement, sans dépense de points de budget. L'élément Général, de composition libre, est soclé sur une base de 1,5 cm de front et 3 cm de profondeur.

Un général est éliminé (tué ou capturé) s'il est contigu à un élément détruit au combat. Par la suite, toute les unités de l'armée sont considérées comme « hors de vue du général » pour la règle de mouvement.

Conditions de victoire

Le gagnant est le premier joueur qui parvient à détruire **un tiers** du budget de l'armée adverse. ❐

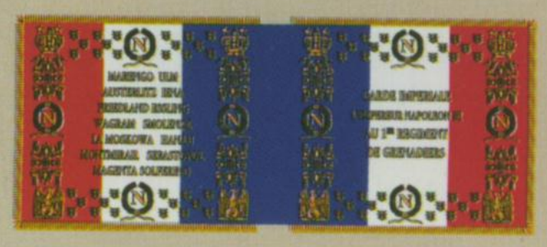
Réglette à découper



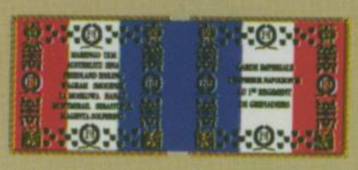
DRAPEAUX DE L'INFANTERIE FRANÇAISE 1870

(ligne, garde impériale et troupes d'Afrique)

15 mm

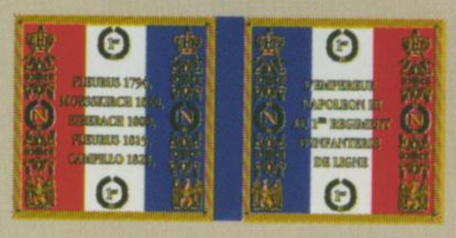


1er régiment de grenadiers de la garde impériale



1er régiment de grenadiers de la garde impériale

25 mm



1er régiment d'infanterie de ligne

1er régiment d'infanterie de ligne

45e régiment d'infanterie de ligne

45e régiment d'infanterie de ligne

13e régiment d'infanterie de ligne

13e régiment d'infanterie de ligne

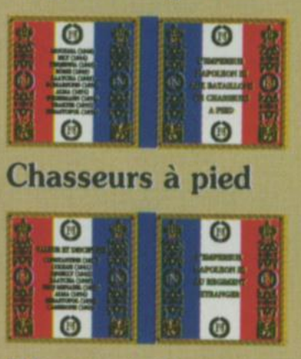
1er régiment de zouaves

1er régiment de zouaves

2e régiment de tirailleurs algériens

2e régiment de tirailleurs algériens

4e régiment de voltigeurs de la garde impériale



4e régiment de voltigeurs de la garde impériale

Chasseurs à pied

Chasseurs à pied

Régiment étranger

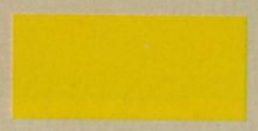
Régiment étranger

1re légion de la garde nationale mobilisée de Haute savoie

1re légion de la garde nationale mobilisée de Haute savoie

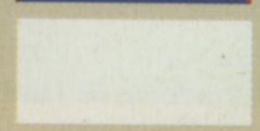
1re légion de la garde nationale mobilisée du Calvados

1er



1er

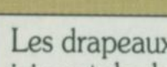
2e



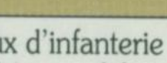
3e

Fanions d'alignement des bataillons d'infanterie

1re légion de la garde nationale mobilisée du Calvados



1er



1er

2e

3e

Fanions d'alignement des bataillons d'infanterie

Les drapeaux d'infanterie présentés ici sont de deux modèles.

- Les plus petits sont du modèle 1854 (90 cm x 90 cm à taille réelle) et les plus grands sont, quant à eux, du modèle 1860 (100 cm x 120 cm).
- Les deux drapeaux de la garde nationale mobilisée n'ont aucun règlement de référence; ils ont été exécutés d'après des modèles existants.
- Les fanions d'alignement sont fixés sur un bâton noirci placé dans le canon d'un fusil.

La bataille de Wissembourg

Scénario pour *Képis rouges*

Règles complètes publiées dans *VaeVictis* n° 5.

Par Pierre LAPORTE

Au matin du 4 août 1870, sur les hauteurs qui dominent Wissembourg, en Alsace, les troupes de la division Douay vaquent à leurs occupations matinales, loin d'imaginer qu'à quelques centaines de mètres à peine, trois corps d'armée allemands se rassemblent et s'apprêtent à franchir la frontière. Aussi incroyable que cela puisse paraître, les détachements de cavalerie envoyés en reconnaissance au petit matin même n'avaient nullement détecté la présence des dizaines de milliers de soldats ennemis massés à proximité...

A huit heures, les fantassins français vont être brutalement tirés de leur quiétude par un coup de canon tiré depuis la rive opposée de la Lauter. Bientôt, une averse de plomb s'abat sur la petite ville, prise pour cible par l'artillerie de l'avant-garde du 2e corps bavarois.

Hâtivement, les troupes françaises adoptent une position défensive et les tirailleurs algériens du 1er régiment reçoivent l'ordre de se porter en avant à hauteur de Wissembourg. Jetant leurs chéchias en l'air et « *poussant des youyous aigus* », ils dévalent les pentes du Vogelsberg et se déploient le long de la rivière. Durant plusieurs heures, attaques et contre-attaques acharnées vont se succéder pour s'emparer du village, les turcos perdant 600 des leurs au cours de l'action. En dépit de leur petit nombre (plusieurs bataillons de la division Douay avaient été détachés sur un autre secteur), les Français s'accrochent au terrain lorsque, vers 10 h, une nuée de casques à pointe surgit à l'est du Geissberg... Le 5e corps d'armée prussien, dont l'état-major français n'avait pas soupçonné la présence, passe à l'offensive.

La prudence la plus élémentaire aurait alors exigé un repli immédiat, mais le haut commandement accorde une importance stratégique capitale au contrôle de Wissembourg et Douay va sacrifier sa division. Malgré une résistance héroïque, les fantassins français vont être rapidement submergés. Le général Douay lui-même meurt dans l'explosion du caisson d'une batterie de mitrailleuses, devenant ainsi le premier officier général français à périr au champ d'honneur au cours de cette guerre.

Même si les troupes françaises conservent un moral élevé à l'issue de la défaite, le combat de Wissembourg est une catastrophe à l'échelon du quartier général. La première grande bataille de la guerre de 1870 donna le ton à ce conflit où le courage et l'héroïsme individuels ne purent compenser les erreurs fatidiques du haut commandement.

Déploiement

Le joueur français déploie ses troupes dans les 15 cm à partir du bord de table, les turcos occupant l'aile gauche (sommet du Vogelsberg). Un bataillon du 74e de ligne (un élément) peut être positionné dans Wissembourg.

Le joueur bavarois déploie également son avant-garde dans les 15 cm à partir du bord de table. Le gros de la troupe entre au premier tour de jeu à l'emplacement indiqué sur la carte.

Conditions de victoire

Si à l'issue du 8e tour de jeu, aucun des deux protagonistes n'a pu infliger 30 % de pertes à son adversaire, le joueur qui contrôle le village est déclaré vainqueur.

Règle supplémentaire pour *Képis rouges*

L'artillerie allemande subit un malus de **– 2** en mêlée (de ce fait, son coût est réduit à 4 points par élément).

Note : les pions à découper pour ce scénario se trouvent sur la planche du jeu en encart. ❐

Chasseurs à cheval Minifigs, peinture par Stéphane Langlois.

Ordre de bataille

● **Armée française :** 2e division du 1er corps, général Douay.

Infanterie

– 50e de ligne	2 éléments	(6 points)
– 74e de ligne	2 éléments	(6 points)
– 1er tirailleurs	3 éléments	(12 points)

Artillerie (9e régiment)

– 1 élément d'artillerie	(3 points)
– 1 élément de mitrailleuse	(4 points)

Cavalerie

– 11e chasseurs	1 élément	(2 points)
– 3e hussards	2 éléments	(4 points)

Total : 12 éléments (37 points).
Le joueur français se place et manœuvre en premier.

● **Armée allemande :** 4e division du 2e corps bavarois, lieutenant-général von Bothmer.

Avant-garde

– 5e d'infanterie	1 élément	(3 points)
– 10e Jäger	1 élément	(3 points)
– 4e d'artillerie	2 éléments	(8 points)
– 2e chevau-légers	1 élément	(2 points)

Gros de la troupe

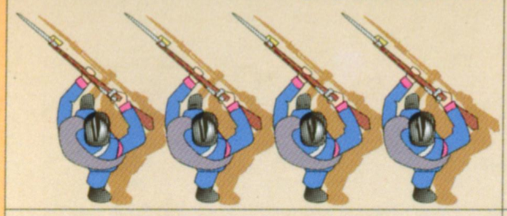
– 6e d'infanterie (2 bataillons)	2 éléments	(6 points)
– 9e d'infanterie	1 élément	(3 points)
– 6e Jäger	1 élément	(3 points)
– 7e d'infanterie	1 élément	(3 points)
– 11e d'infanterie	1 élément	(3 points)
– 14e d'infanterie	1 élément	(3 points)

Total : 12 éléments (37 points)

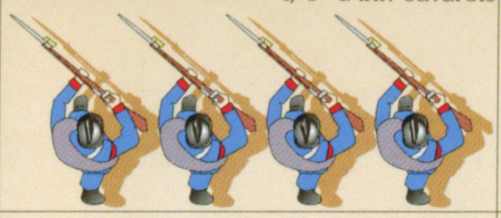
Infographie François Vauvillier © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

PIONS POUR LE JEU WISSEMBOURG, 1870

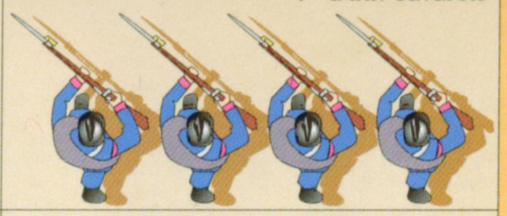
5e d'inf. bavarois



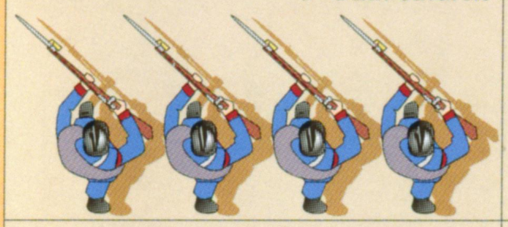
I/6e d'inf. bavarois



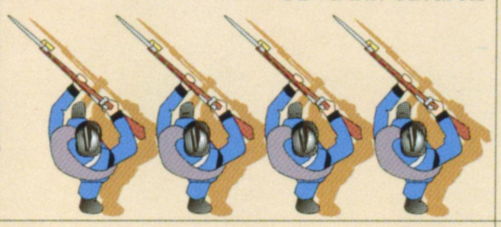
7e d'inf. bavarois



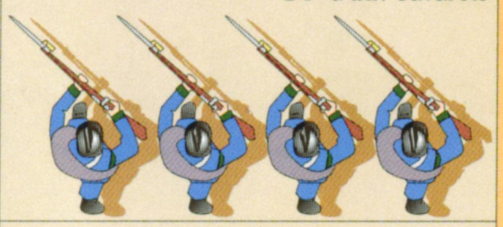
9e d'inf. bavarois



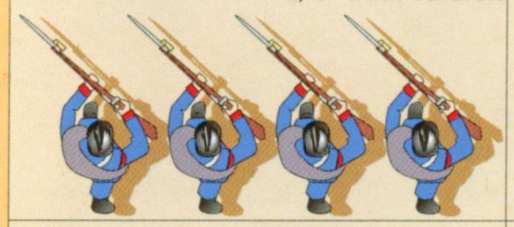
11e d'inf. bavarois



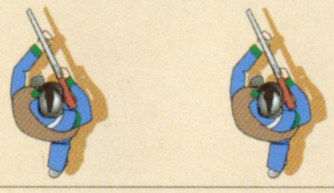
14e d'inf. bavarois



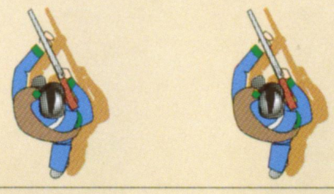
II/6e d'inf. bavarois



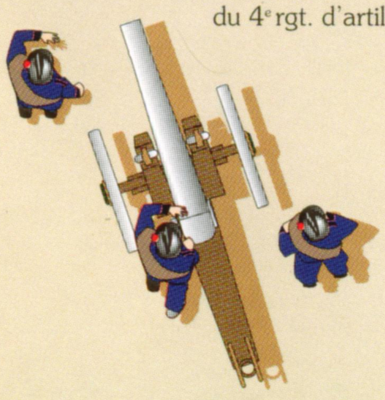
6e Jäger



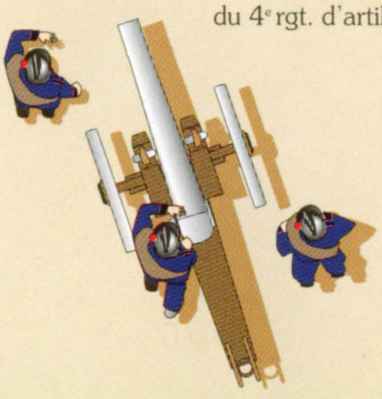
10e Jäger



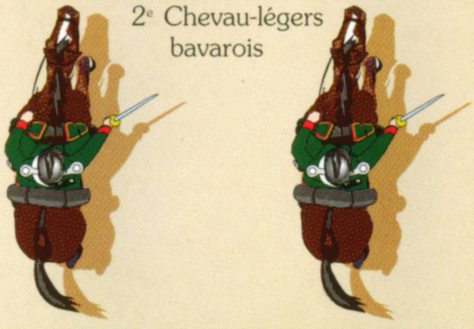
1re batterie
du 4e rgt. d'artillerie



2e batterie
du 4e rgt. d'artillerie

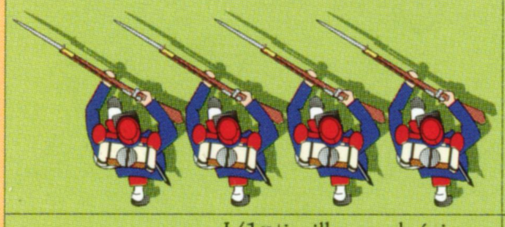


2e Chevau-légers
bavarois

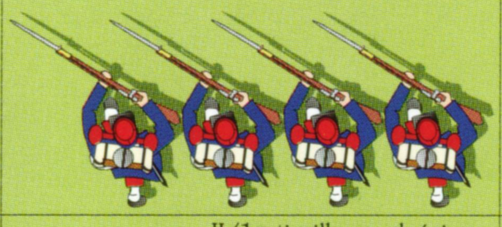


11e chasseurs à cheval

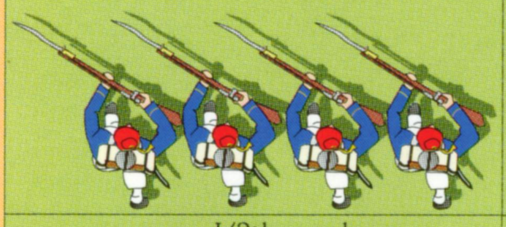
I/50e d'inf. de ligne



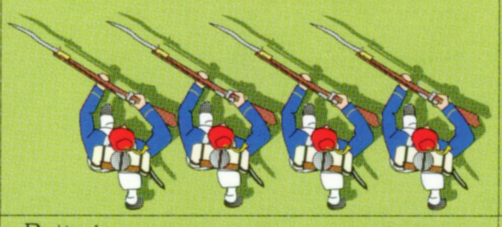
II/50e d'inf. de ligne



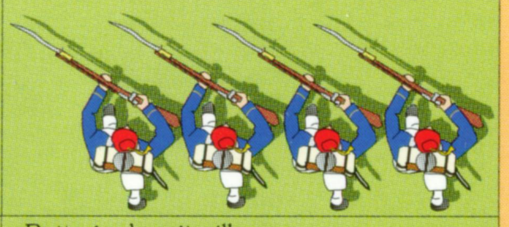
I/1er tirailleurs algériens



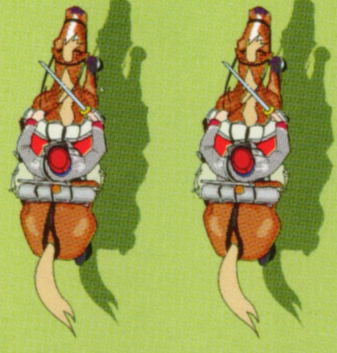
II/1er tirailleurs algériens



III /1er tirailleurs algériens



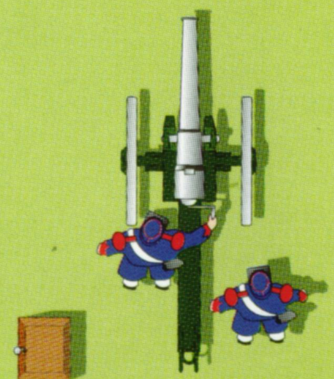
I/3e hussards



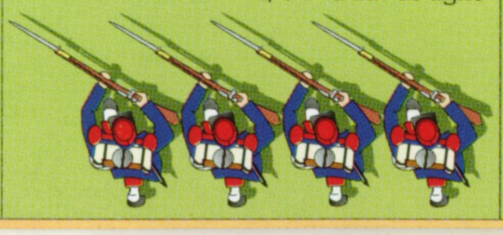
I/3e hussards

Batterie
du 9e rgt. d'artillerie

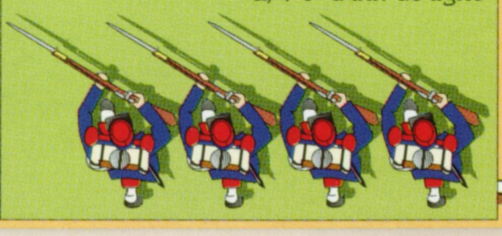
Batterie de mitrailleuses
du 9e rgt. d'artillerie



I/74e d'inf. de ligne



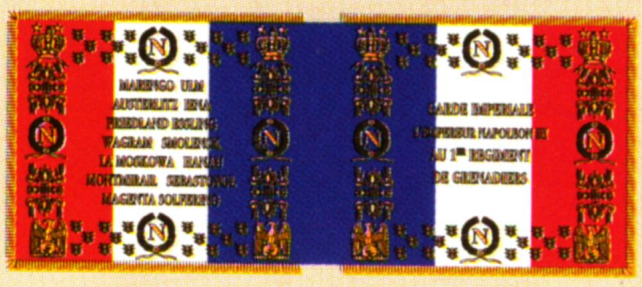
II/74e d'inf. de ligne



DRAPEAUX DE L'INFANTERIE FRANÇAISE 1870

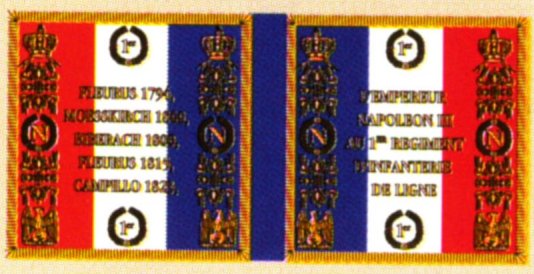
(ligne, garde impériale et troupes d'Afrique)

15 mm



1er régiment de grenadiers de la garde impériale

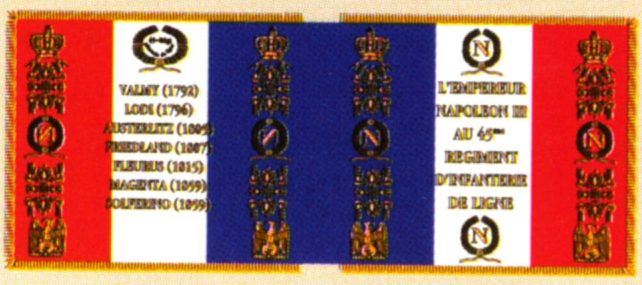
1er régiment de grenadiers de la garde impériale



25 mm

1er régiment d'infanterie de ligne

1er régiment d'infanterie de ligne

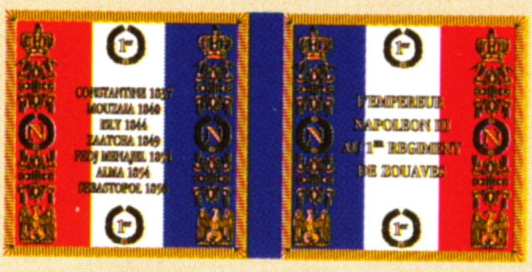


45e régiment d'infanterie de ligne

45e régiment d'infanterie de ligne

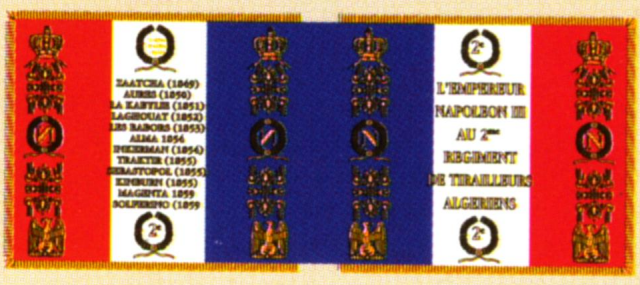
13e régiment d'infanterie de ligne

13e régiment d'infanterie de ligne

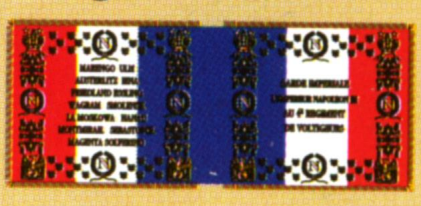


1er régiment de zouaves

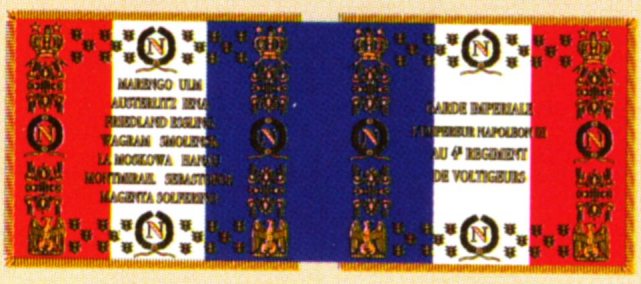
2e régiment de tirailleurs algériens



2e régiment de tirailleurs algériens



4e régiment de voltigeurs de la garde impériale



4e régiment de voltigeurs de la garde impériale

Chasseurs à pied

Chasseurs à pied

Régiment étranger

Régiment étranger

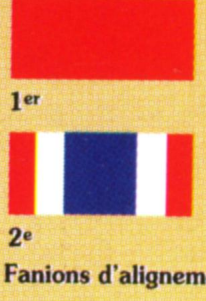
1re légion de la garde nationale mobilisée de Haute savoie

1re légion de la garde nationale mobilisée de Haute savoie

Régiment étranger

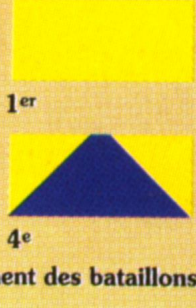
1re légion de la garde nationale mobilisée de Haute savoie

1re légion de la garde nationale mobilisée du Calvados



1er

2e



3e

4e

4e

Fanions d'alignement des bataillons d'infanterie

Les drapeaux d'infanterie présentés ici sont de deux modèles.

- Les plus petits sont du modèle 1854 (90 cm x 90 cm à taille réelle) et les plus grands sont, quant à eux, du modèle 1860 (100 cm x 120 cm).
- Les deux drapeaux de la garde nationale mobilisée n'ont aucun règlement de référence; ils ont été exécutés d'après des modèles existants.
- Les fanions d'alignement sont fixés sur un bâton noirci placé dans le canon d'un fusil.

1er

1er

2e

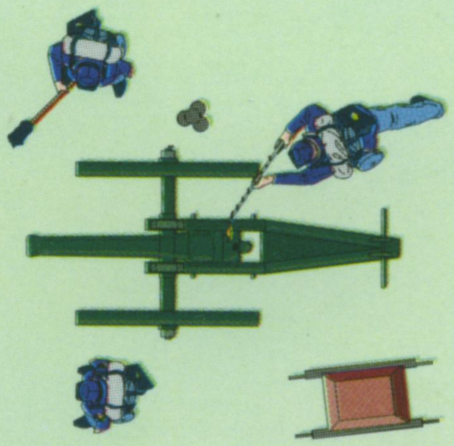
3e

4e

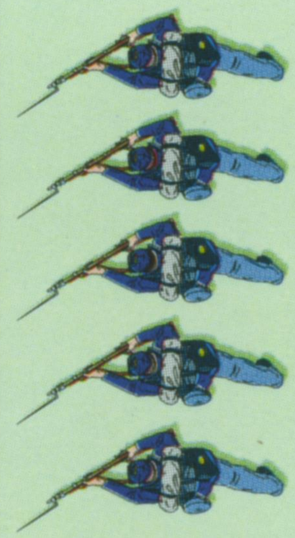
4e

Fanions d'alignement des bataillons d'infanterie

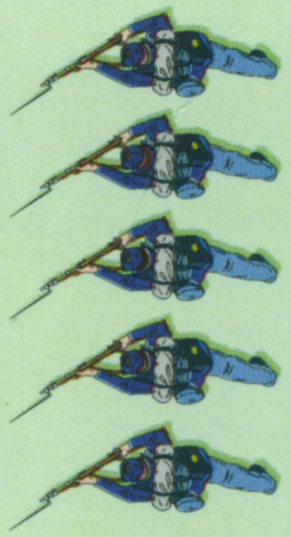
1st Ohio Battery K,
Artillerie légère



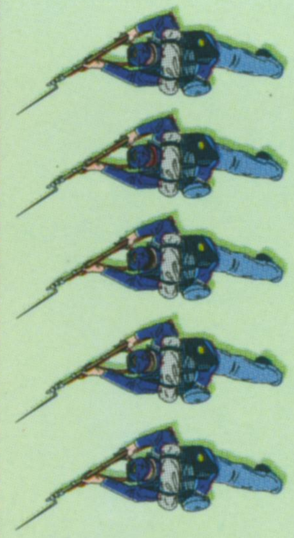
25th Ohio



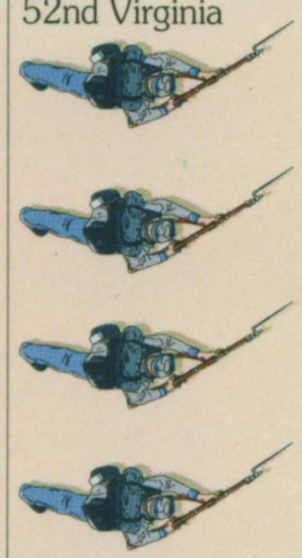
32nd Ohio



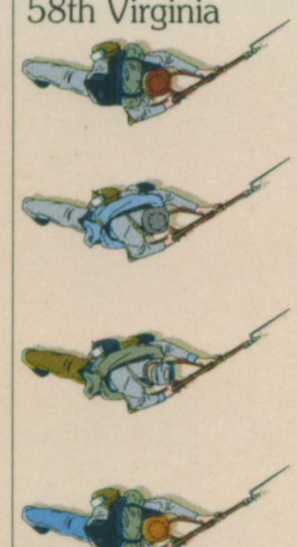
73rd Ohio



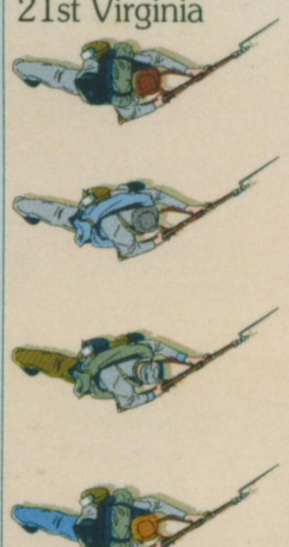
52nd Virginia



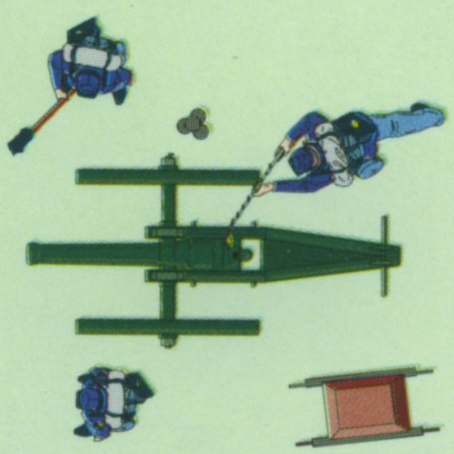
58th Virginia



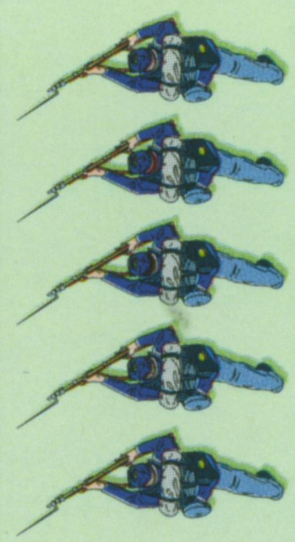
21st Virginia



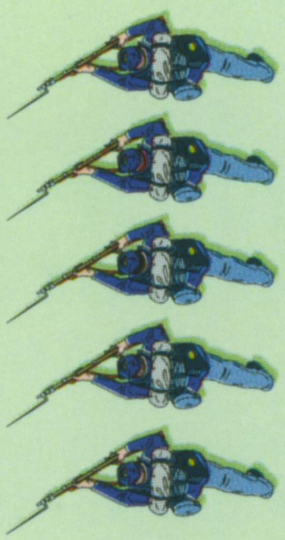
1st West Virginia Battery G,
Artillerie légère



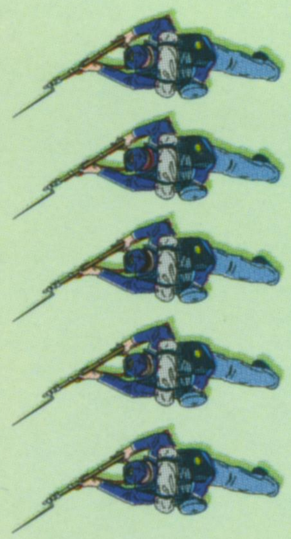
75th Ohio



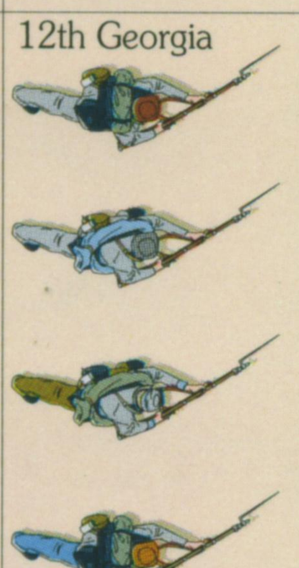
82nd Ohio



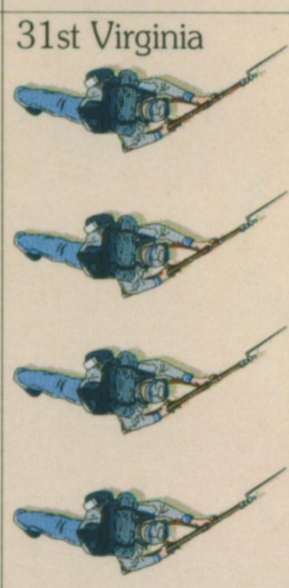
2nd West Virginia



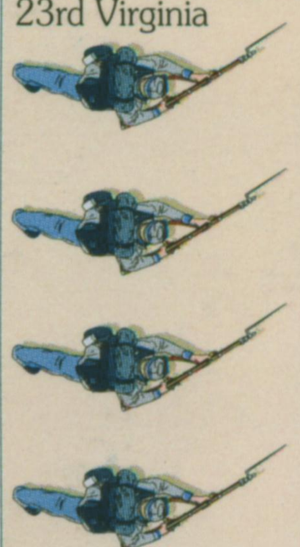
12th Georgia



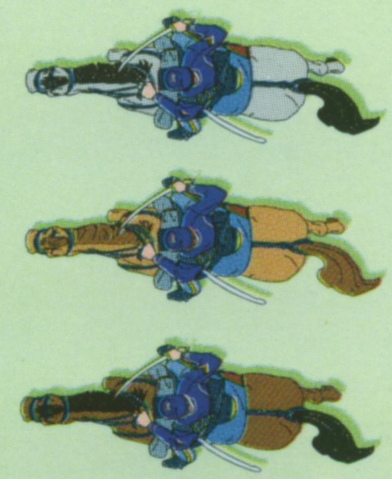
31st Virginia



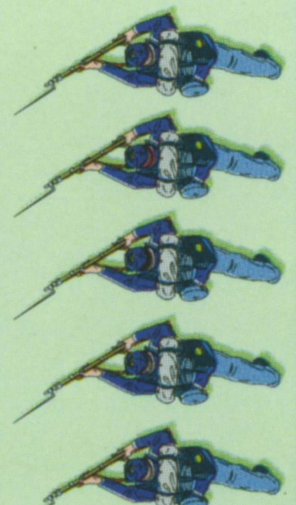
23rd Virginia



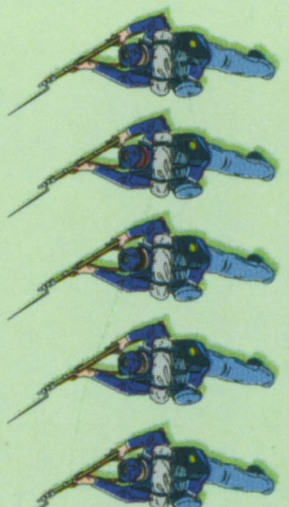
1st Connecticut,
Régiment de cavalerie



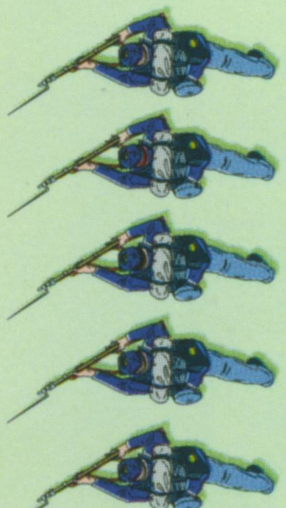
3rd West Virginia



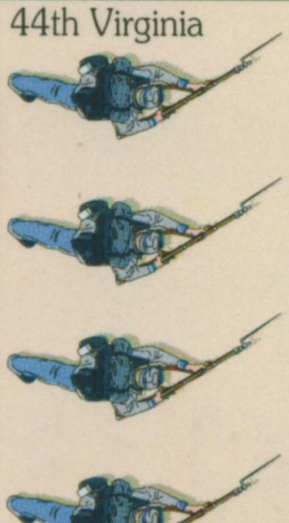
55th Ohio



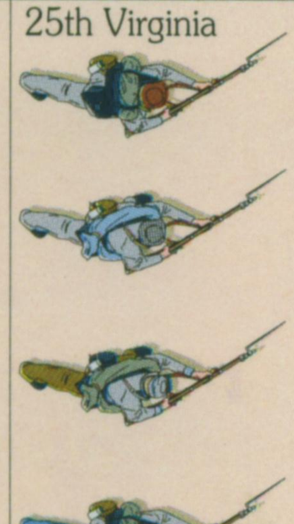
5th West Virginia



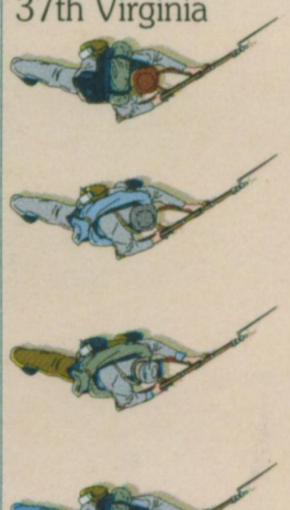
44th Virginia



25th Virginia



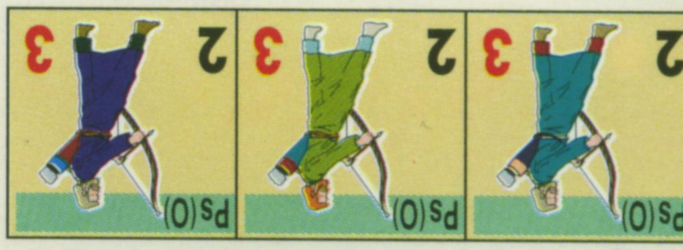
37th Virginia



PIONS SIMPLE FACE

Général Jackson

Général Shenck

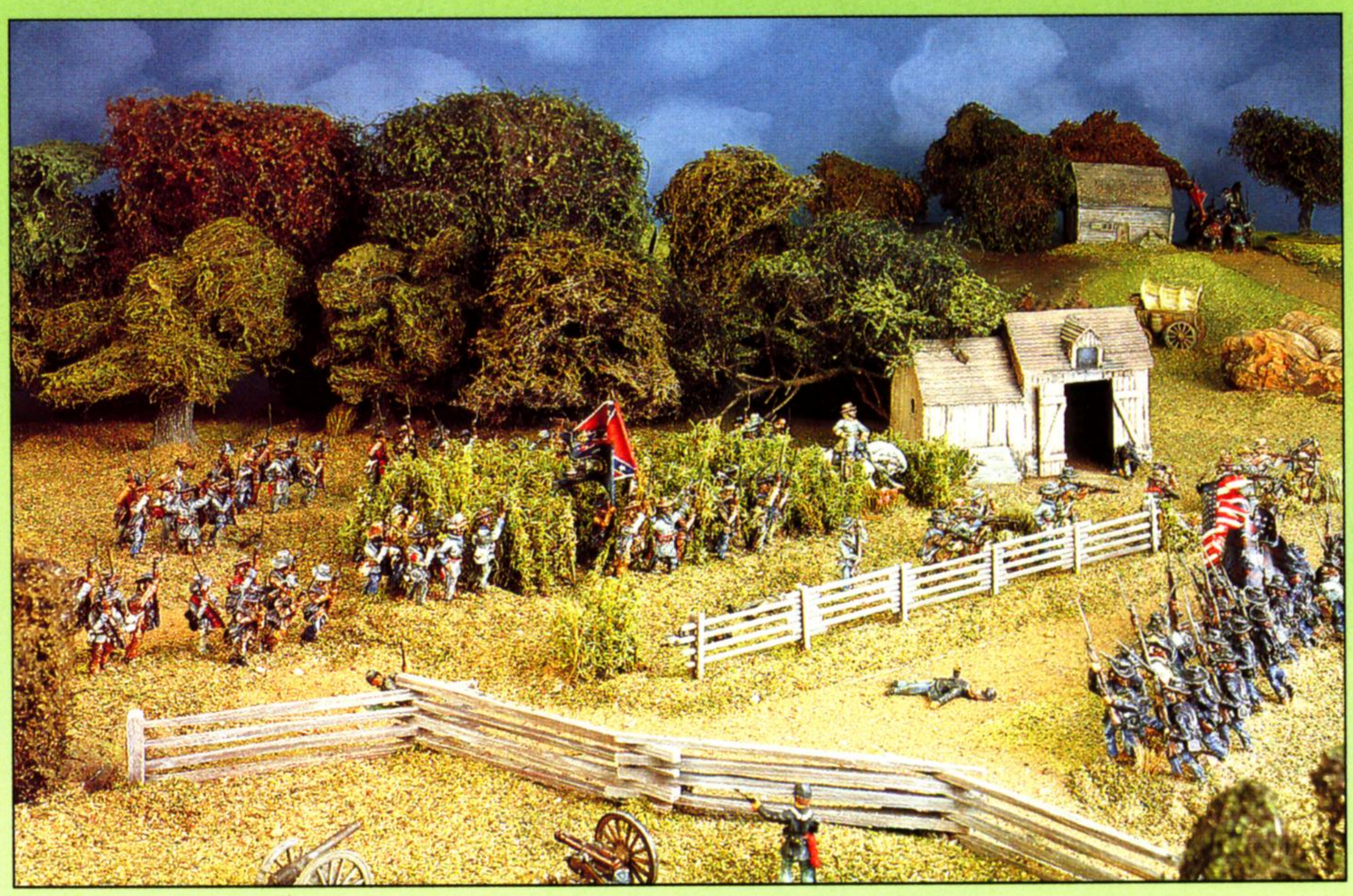


EXTENSION

REBEL YELL !

Règles pour la guerre de Sécession

REPRENANT les mécanismes de *Képis rouges* (*VaeVictis* n° 5), *Rebel Yell !* est une règle très simple pour rejouer les batailles de la guerre de Sécession. Bleus ou Gris, à l'assaut pour la victoire !



Poussant leur terrible « Rebel Yell », l'infanterie sudiste, sortant des couverts, charge baïonnette au canon ! *Photo Duncan Macfarlane*

Par Pierre LAPORTE

Rebel Yell est un résumé de *Képis rouges*, les joueurs connaissant déjà cette règle ou *DBA* n'ont pas besoin de s'y référer. Sinon, il est indispensable de disposer de *VaeVictis* n° 5 et, si possible, du numéro 9 qui présente les principes essentiels du jeu avec figurines. De plus, les lecteurs désireux de jouer « clés en main » trouveront, sur la planche de pions du jeu en encart, les éléments à découper et à coller sur du carton fort correspondant à l'ordre de bataille du scénario Mc Dowell proposé plus loin.

1 - Soclage

Les dimensions des socles ne sont données ici qu'à titre purement indicatif, pour des figurines en 15 mm. Libre au joueur de les adapter à sa convenance, la seule obligation étant un soclage identique pour les deux camps.

	Front	Profondeur
Infanterie et cav. démontée	4 cm	2 cm
Cavalerie	4 cm	3 cm
Artillerie	4 cm	4 cm

Nombre de figurines par élément :
Infanterie, recrues inexpérimentées : 5
Infanterie, recrues aguerries : 4
Infanterie, vétérans : 3
Sharpshooters : 2
Cavalerie : 3
Artillerie : une pièce et trois ou quatre servants

2 - Séquence de jeu

1 - Mouvements du joueur actif
2 - Tirs du joueur **passif**
3 - Mêlées

Les séquences de jeu sont alternées, chacun des deux adversaires devenant tour à tour joueur actif et joueur passif.

3 - Mouvement

Au début de chaque phase de mouvement, le joueur actif jette **1d6** pour déterminer son nombre de points d'activation. Le score obtenu indique le nombre d'éléments isolés ou de groupes d'éléments contigus qu'il peut déplacer. Les éléments doivent être adjacents sur toute la longueur d'une face pour constituer un groupe.

Les distances maximales sont indiquées en pouces (voir réglette ci-contre).

A : en terrain normal
B : en terrain accidenté
C : en forêt
D : sur route

	A	B	C	D
Infanterie	2	1	1	3
Sharpshooters, cav. démontés	3	2	2	3
Cavalerie	4	3	2	5
Généraux	5	4	3	5
Artillerie légère (6 livres)	3	2	0	4
Artillerie de campagne (10/12 livres, ou 3'')	2	1	0	3

4 - Tirs

Les distances maximales sont exprimées en pouces (= 2,5 cm) :

Artillerie légère lisse : 12
Artillerie de campagne lisse : 14
Artillerie de campagne rayée : 16
Fusils de Sharpshooters : 5
Fusils rayés : 4
Carabines : 3
Fusils à âme lisse : 2
Shotgun/pistolet : 1

Les obstacles importants (colline, village, unité amie) coupent la ligne de vue, sauf si l'élément tirant surplombe sa cible. En forêt, les distances de tir sont réduites à 2 pouces pour tout type d'élément.

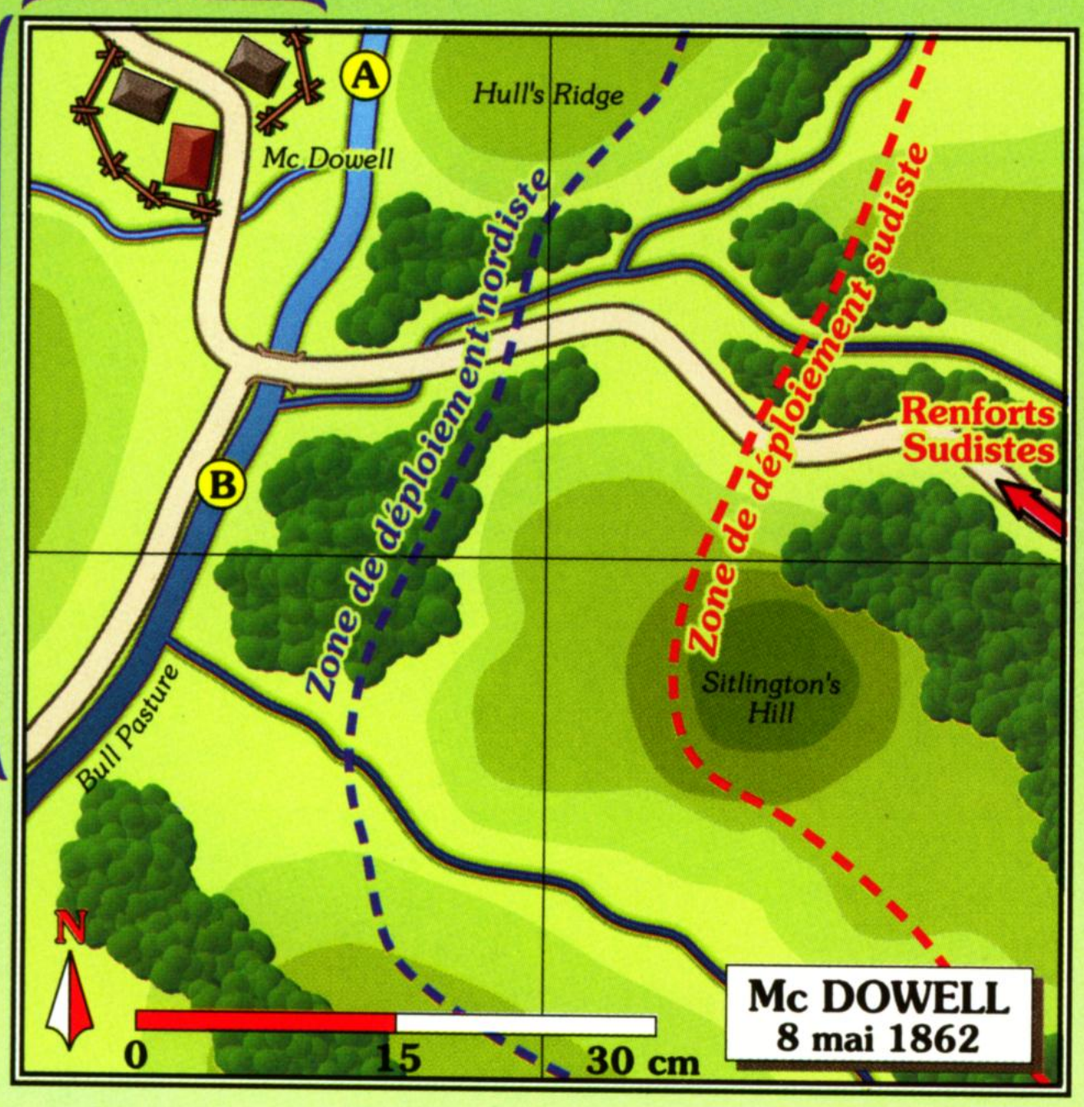
	Facteur de combat	Coût
Infanterie inexpérimentée	2	2
Infanterie aguerrie	3	3
Vétérans	4	4
Sharpshooters	2	3
Cavalerie	2	3
Artillerie légère lisse	2	3
Artillerie de campagne rayée	2	3
Artillerie de campagne lisse	3	4

Elément équipé d'armes à chargement par la culasse : + 1 au budget

Procédure de tir : chaque joueur jette **1d6** et ajoute le facteur de combat de l'élément ainsi que les facteurs tactiques qui s'appliquent. Les joueurs comparent leurs scores, et consultent le tableau de résultats des combats. L'élément qui tire n'applique pas un résultat défavorable.

Facteurs tactiques de tirs
Tir d'enfilade : **+ 2**
Tir d'armes à chargement par la culasse : **+ 1**
Tir de fusils lisses : **+ 1**
Cible cavaliers montés : **+ 1**
Cible à moins de 3 pouces (artillerie) : **+ 1**
Cible à plus de 2 pouces (fusils et carabines rayées) : **– 1**
Cible à couvert léger (taillis, verger, etc.) : **– 1**
Cible à couvert dense (forêt, mur, chemin creux, etc.) : **– 2**
Cible à plus de demi-portée, artillerie lisse : **– 2**
Cible à plus de demi-portée, artillerie rayée : **– 1**
Par élément ennemi (deux maximum) tirant en débordement : **– 1**

Déploiement de la réserve nordiste



5 - Mêlée

Les éléments doivent être au contact sur toute la longueur d'une face. La procédure est identique à celle des tirs, mais l'assaillant applique un résultat défavorable.

Facteurs tactiques de mêlée
Général contigu à l'élément : **+ 1**
Soutien arrière : **+ 1**
Défendant une ligne de crête ou une rivière : **+ 1**
Défendant une position fortifiée : **+ 2**
Shotguns/pistolets (cavalerie sudiste principalement) : **+ 1**
Par élément ennemi (deux max.) en débordement : **– 1**
Attaqué sur le flanc* ou sur l'arrière : **– 2**
En terrain accidenté : **– 2**
* L'assaillant doit être derrière la ligne de front de l'élément au départ de l'action.

6 - Résultats des combats

● **Score inférieur à celui de l'adversaire**
– Infanterie/cav. démontée : recule de 2 cm.
– Cavalerie montée : détruite au contact, sinon recule de 3 cm.
– Artillerie : détruite au contact, sinon recule de 4 cm.
● **Score inférieur ou égal à la moitié de celui de l'adversaire**
– Sharpshooters : détruits au contact, sinon font volte-face et reculent de 10 cm.
– Autre type de troupe : détruit.
En mêlée, rejouer en cas d'égalité.

7 - Divers

Général : déplacer un élément (ou un groupe d'éléments contigus) coûte 2 points d'activation s'il se trouve à plus de 8 pouces ou hors de vue du général, ou si le général a été détruit. Un général est détruit s'il est contigu à un élément détruit au combat.

Cavalerie : les éléments de cavalerie montée ne tirent pas. Monter ou démonter un élément de cavalerie coûte **1** point d'activation. Le joueur remplace simplement l'élément par son homologue monté ou démonté suivant le cas.

Mc Dowell, 8 mai 1862

Au printemps 1862, alors que l'armée fédérale menace Richmond, le général Jackson déclenche un audacieux raid de diversion ayant pour théâtre la vallée de la Shenandoah, alors sous contrôle de l'Union. L'objectif principal de cette opération est de détourner deux armées nordistes qui convergent vers le cœur de la Confédération. Le 8 mai, la « Foot Cavalry » de Jackson défait une force nordiste largement supérieure en nombre non loin du hameau de McDowell. C'est la première d'une éclatante série de victoires qui confirmeront le génie militaire tactique du bras droit de Lee, et réduiront la pression exercée par l'armée du Potomac sur la capitale sudiste.

Ordre de bataille pour *Rebel Yell !*

● **Confédération**, général Jackson
– 5 éléments d'infanterie aguerrie
– 2 éléments d'infanterie aguerrie (renforts, 1er tour)
– 2 éléments d'infanterie aguerrie (renforts, 2e tour)

● **Union**, général Schenck
– 5 éléments d'infanterie inexpérimentée
– 4 éléments d'infanterie inexpérimentée (déployés à l'ouest de la Bull Pasture)
– 1 élément de cavalerie (idem)
– 1 élément d'artillerie légère (idem)
– 1 élément d'artillerie légère (déployée sur Hull's Ridge)

● **Règles spéciales**
Pour ce scénario, le joueur sudiste bénéficie d'un **+ 1** au dé d'activation en raison de la supériorité de son commandement.
La majorité des fantassins sont équipés de fusils rayés à chargement par la bouche, armement standard de ce conflit.
La cavalerie fédérale ne démonte pas.
La Bull Pasture ne peut être franchie que sur le pont, ou aux gués indiqués en A et B.
Le joueur nordiste se place et joue en premier. ❐

ORDRE DE BATAILLE POUR *BILLY YANK*

Nous vous proposons également l'ordre de bataille du combat de Mc Dowell adapté à la règle *Billy Yank* (ou *Johnny Reb*). La table de jeu doit alors faire 1,20 m de côté.

Les indications en anglais font référence à la règle *Johnny Reb*.

● **CONFÉDÉRATION**, Gal. Thomas J. Jackson (+ 3)

Brigade Johnson, moyen, + 1

– cinq régiments à 20 figs. (31st, 44th, 52nd et 58th Virginia, 12th Georgia), aguerris (average)

Renforts, Gal Taliaferro, moyen, + 1

– deux régiments (2e tour de jeu) à 20 figs. (21st et 25th Virginia), aguerris (average)

– deux régiments (4e tour) à 20 figs. (23rd et 37th Virginia), aguerris (average)

● **UNION**, « Mountain Department »

Brigade indépendante Schenck, moyen, + 1

– trois régiments à 25 figs. (55th, 73rd et 82nd Ohio), bleus (green)

– deux régiments à 20 figs. (32nd et 75th Ohio), bleus (green)

– une batterie de 2 x « 6 livres » lisses (Battery K, 1st Ohio Light Artillery)

– un escadron à 15 figs. (1st Connecticut Cavalry), aguerris (average)

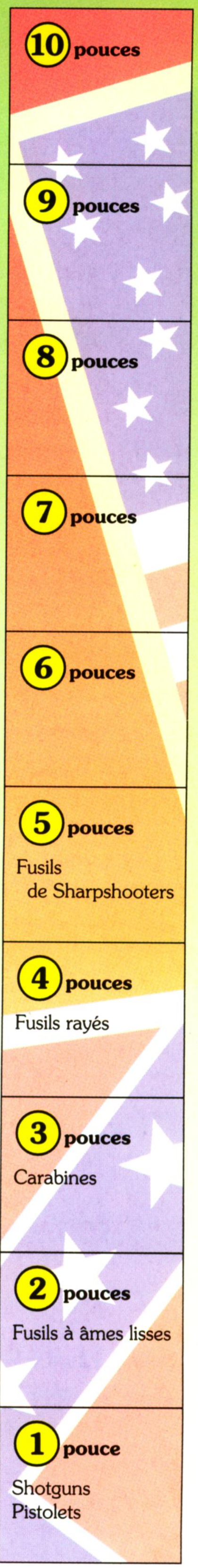
Brigade indépendante Milroy, médiocre (poor), + 1

– deux régiments à 25 figs. (2nd et 5th West Virginia), bleus (green)

– deux régiments à 20 figs. (3rd West Virginia, 25th Ohio), bleus (green)

– une batterie à 2 x « 6 livres » lisses (Battery G, 1st West Virginia Light Artillery)

Règlette de mouvement et de distance de tir



Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1997

English Rules Translation
The Loire Campaign

A game by Jean-Philippe Imbach

This game covers the battles fought by the republican armies seeking to raise the siege of Paris in 1870-71 from the areas to the south and south-west of the capital. One of the players commands the French forces of the Armies of the Loire, the other plays the German forces of the Grand Duke of Mecklenburg-Schwerin, and of the Prince of Prussia, Frederick-Charles. The game requires the use of 2d6.

0. General Rule

0.1 Game Scale

A game turn represents a week of real time. A hex on the map represents about 9 km. The counter represent mainly divisions of infantry and brigades and divisions of cavalry.

0.2 Terrain

The map shows the theatre of operations of the Armies of the Loire. A hexagonal grid has been superimposed on the map to regulate movement and combat. The effects of terrain on movement and combat are summarised in the Terrain Effects Table (see page 38).

1. Units and Organisation

1.1 Units

The infantry and cavalry units represent the regular forces, grouped into brigades or divisions. Each counter possesses the following factors: Name, in general this is as in the French sources, that is to say the name of the commander for the French and the number of the brigade or division for the Germans;

Combat Value
Morale Value
Movement Allowance in movement points (PM), and
the number of steps in that unit.

1.2 Headquarters (EM)

A Headquarters unit represents the reserve artillery of a corps together with its headquarters staff or the headquarters staff of an army. Each EM unit possesses the following values:

Name (the commander of the corps or army)
Competence
Artillery Value
Movement Allowance
Number of steps in the unit.

1.3 Franc-tireurs

A franc-tireur unit represents the franc-tireurs, National Guards and all the more or less disciplined formations used to harass the occupying forces. Each counter has the following factors:

Morale, and
Movement Allowance.

1.4 Reconnaissance units

A German reconnaissance unit represents a number of light cavalry squadrons, perhaps accompanied by infantry companies. Each counter has the following factors:

Morale, and

Movement Allowance.

1.5 Glossary

Units - All the counters described in Rules 1.1 to 1.4 and the Decoy Markers
Irregular Units - the franc-tireur and reconnaissance units.
Regular Units - the infantry, cavalry and headquarters units.
Morale test: For a combat unit, except the HQs, a morale test succeeds if the player scores
on 2d6 a result equal to or less than the unit's morale.
Competence test: For a headquarters a competence test succeeds if the player scores on
2d6 a result equal to or less than the HQ's competence.
These scores can be modified by tactical factors.

1.6 Units Steps

A number of regular units possess several steps. The number is noted on the unit counter. Units with four steps are represented by two double-sided units; those of three steps, by a double-sided and a single-sided counter; those with two steps by a double-sided counter; and those with a single step, by a single-sided counter.

When a unit loses a step, a white band on the counter indicates that the unit is not operating at maximum combat value. A unit is only represented by one counter at a time.

1.7 Organisation

The regular units are organised into corps, a colour code is used to quickly link the units with their headquarters. All the units of the corps are subordinated to its Headquarters. Exception: Mecklenburg-Schwerin, Frederick-Charles, the 17th and 22nd infantry divisions, the German cavalry brigades (except for the 25th brigade) and the two units of the Tours Column are not part of a corps.

The 17th and 22nd infantry divisions, the 17th brigade of cavalry and all the Bavarians (1st Corps under von der Tann) are subordinated to Mecklenburg-Schwerin. The other corps and the 25th cavalry brigade are subordinated to Frederick-Charles. The other German cavalry can be subordinated to either headquarters.

The 17th and 22nd infantry divisions, the 17th brigade of cavalry and Mecklenburg- Schwerin are considered as a corps, irrespective of their designation (for all rules of rest and of retreat).

1.8 Markers

The markers show the status of units and hexes as explained in the rest of the rules.

2.0 Game Sequence

The Loire Campaign is played in twelve turns, from 8 November 1870 to the end of January 1871. Each turn is divided into two parts, that of the French and then of the German Player. Each player turn is comprised of the following:

Reinforcement, Replacement and Withdrawal Phase
Irregular War Phase
Supply Phase
Movement Phase
Combat Phase
Irregular War Combats
Marching to the Sound of the Guns
Regular Forces Combat
National Morale Phase

The French player always plays first. He carries out the six successive phases, then his opponent plays his turn, and so onwards. Irrespective of the tactical or operational situation the active player is termed the attacker in his own phases, and the other player the defender when not in his own phases.

When the two players have completed their turn, the Turn Marker is moved forward one box and a new turn starts.

3.0 Zones of Control

3.1 General Rule

All units (even the Decoy markers and the francs-tireurs) exert a ZOC into the six adjacent hexes except for into a town hex or across rivers (the Loire and the Seine) where there is no bridge.

3.2 ZOCs and Movement

A unit must halt its movement when it enters an EZOC, exception retreating cavalry or reconnaissance parties (see 9.2). The Decoy markers and francs-tireurs may never enter an EZOC during their movement.

A unit may leave an EZOC at the beginning of its movement and in the same phase enter another EZOC, but may never move directly from one EZOC to another.

3.3 Friendly Units and ZOCs

The presence of a friendly unit in an EZOC will negate its effect for supply and rail movement purposes. The presence of a friendly Irregular War unit in an EZOC of an enemy Irregular War unit (only) will negate its effect for supply and rail movement purposes

4.0 Stacking

The maximum stacking for a hex is:

Two infantry units and two steps of cavalry
An infantry unit and four steps of cavalry
together with, two HQs, and
any number of Irregular War units and Decoy Markers.

The stacking limit applies only at the end of the movement phase. During movement friendly units may pass through each other and stack without limitation. The player must remove from play any units (of the player's choice) that breach the stacking limits at the end of the movement phase. Units of the two sides cannot ever occupy the same hex.

5.0 Reinforcements and Replacements

5.1 Reinforcement units

The Reinforcement Table (see page 37) give the turn of arrival for units which appear during the game. The movement of a reinforcement is limited on the first turn (see the table). If the arrival hex is occupied by enemy units the player may enter the unit on the western board edge if the arrival hex was Angers, Le Mans or the camp of Conlie; on the south map edge if the arrival hex was Tours, Vierzon, or the camp of Salbris.

5.2 Replacement Points

Each replacement point corresponds to a step French Points: The French replacement points are received on each of the turns divisible by three (3, 6, 9 and 12). At the beginning of the Reinforcement Phase on these turns, the French player throws 2d6 and modifies the score by National

Morale, the modified result is checked against the Replacement table (page 38) to discover the number of points obtained. Example: the French Player scores 9, modified by National Morale (-1 in this case), he received five replacement points.

To use the Replacement Points the French Player may reclaim a lost step of a unit which is five or more hexes from enemy units, or to reclaim units entirely destroyed. The latter must be placed in a hex in supply five or more hexes from enemy units with the following priorities:

Within five hexes of a unit of the same corps
failing which, in Tours, Angers, Le Mans, Conlie or Salbris;
failing which on the southern, western or eastern (but south of the Loire) map edge.

Unused replacement points are retained for the next Replacement Phase, but are reduced to zero [before the dice roll on the replacement table]. A "Points" marker is available to record available replacements (use the Turn Chart to mark these).

Rebuilding a step of Cavalry or HQ costs 2 replacement points. Special Case: The Tours Column has a unit of infantry and one of cavalry. These two units cannot be rebuilt. When the infantry unit is destroyed, an infantry replacement point is available for the next French Reinforcements Phase.

German Points: In the Reinforcements Phase, when all units of a German Corps are in a town or locality at least five hexes away from enemy units, and are in supply, the German Player may elect to stand down this whole Corps: the HQ of the corps has the "Repos" marker for the rest of the German Turn.

Each unit of the stood-down corps receives immediately an additional step (if possible). The units of the corps may only use tactical movement (not Strategic or Forced marching) in the Movement Phase of the Turn.

The German Player cannot rebuild units which have been completely destroyed.

5.3 Limitations and Entry

Whatever the circumstances a unit may never recover its initial strength (its original number of steps) because of replacement points (but it may recuperate to weaker levels). A unit may only regain one step per turn.

Rebuilt units are placed on the map at the beginning of the movement phase at the same time as Decoy and "?" markers, and Irregular War units.

6.0 Withdrawals

6.1 French Withdrawals

In Turn 7 the French Player must calculate which units will leave the Loire Army's area to form the Army of The East. For this purpose he throws 2d6: If he occupies neither Chartres nor Orleans, he must score 6 or less to prevent units leaving the game;

If one or both of these towns are occupied by the French the score must be 10 or less. If the test is failed the difference between the score and the target number in corps (to a maximum of three) which the player must put at the disposal of the Government of National Defence. Two corps leave immediately on Turn 2, and a third (if necessary) on Turn 9. The French Player decides which corps must leave. In the case of a three corps withdrawal one of the corps must be the 15th or the 16th. If no corps leave the game then the battle of Hericourt has not been fought (see Rule 12).

6.2 German Withdrawals

On Turn 10 a German corps or the group composed of the 17th and 22nd infantry divisions, the 17th brigade of cavalry and Mecklenburg-Schwerin must be withdrawn (choice of the German Player).

6.3 Procedure

The units withdrawing are removed immediately by the owning player in the Reinforcements Phase.

7.0 Irregular Warfare

7.1 Creation of francs-tireurs

In the Irregular War Phase the French Player rolls 2d6 modified for National Morale ("MN") and checks the francs-tireurs Table (page 38) to discover how many units of francs-tireurs are received that Turn. Example; the French Player scores 5, adds National Morale (say +1) and receives four units of francs-tireurs, which join those already on the map.

The maximum number of francs-tireurs available is ten. The francs-tireurs units must be placed in supply at least three or more hexes from enemy units.

7.2 Reconnaissance Parties

In the Irregular War Phase the German Player chooses the number of Reconnaissance Parties which he will bring into play. The maximum number available is one per German cavalry unit on the map (or received as a reinforcement in that turn) up to a maximum of eight units.

Reconnaissance Parties must be placed three or more hexes from the enemy, within five hexes of a German regular cavalry unit, and in a supplied hex. In addition, at the end of each Movement Phase each Reconnaissance Party must be within five hexes of a German regular unit.

7.3 Placement of Irregular War units

All Irregular War units built in the Irregular War Phase enter the game at the beginning of the owning player's Movement Phase.

8.0 Supply

During the Supply Phase, the phasing player checks the supply of all his units.

8.1 Supply Status

French Supply: A French unit is in supply if it can trace a supply line of up to five hexes to a friendly town or locality which is in supply, to a railroad which runs to a friendly supplied town or to the West or South map edges, to the east edge of the map to the south of the Loire.

German Supply A German unit is in supply if it can trace a supply line of up to five hexes to a friendly town to a Reconnaissance Party which is three or more hexes from all enemy units (However, a single Reconnaissance Party can only supply one regular unit and any number of Reconnaissance Parties), to a railroad which runs to a friendly supplied town or to hexes 2401 to 2901 (the north- east of the map)

Supply Lines

The five hex line may not cross a river except at a undestroyed bridge. Nor may it (or the railroad) pass through an enemy unit or EZOC which has not been neutralised (see Rule 3). A supply line by rail is

established where it runs continuously between railroad hexes up to any number none of which have a railroad destroyed marker.

A town or locality is supplied if it is has a five hexes supply line or can trace via railroad that leads to the west, south or east (south of the Loire) map edges for the French, to the north edge between hexes 2201 and 3201 inclusive, or east between hexes 3201 and 3207 inclusive, for the German Player. If the units of the two sides could draw supply from the same town then that town is in "No mans land" and cannot supply any units (that is, supply must be exclusive).

8.2 Units Out of Supply

An Irregular War or Decoy counter out of supply is removed from the game. An unsupplied regular unit:

has its movement allowance reduced by 1 for infantry and 2 for cavalry,
suffers a -1 malus for tests of morale and competence,
has its combat value halved (rounding down) and its artillery strength reduced by one.

An out-of-supply unit has a "non ravitaillee" marker which is removed in the next Supply Phase.

9.0 Movement

9.1 General Rule

At the start of his Movement Phase, the phasing player places on the map his decoy and "?" markers (out of the view of his adversary), his reinforcement units, units rebuilt and his Irregular War units as provided for in the respective rules.

The Phasing Player may move all or some of his units, spending for each unit the movement points required for the type of terrain crossed. The cost of each type is summarised in the Terrain Effects Table.

Movement may be made by a single unit or by a stack (providing no unit exceeds its movement allowance). The movement of isolated units or stacks of units occurs after all other units have moved.

Whether for marching, a retreat or an advance after combat it is always the unit's owner who decides how it moves.

The movement allowance depends on the type of march chosen for the unit (see 9.3 to 9.5). The type of movement must be chosen before the unit or stack starts its movement.

9.2 Movement and ZOCs

When a unit enters the EZOC of an infantry, HQ or franc-tireur unit it halts its movement. When a unit enters the EZOC of a cavalry unit if the cavalry retreats into a hex which is not an EZOC, the friendly unit may continue its movement if it has the PM, and may oblige another retreat if the cavalry stays in place it will halt the movement of the friendly unit When a French unit enters the ZOC of a Reconnaissance Party , the latter retires into a hex which is not in an EZOC or which contains a friendly unit. If this is not possible the unit is removed from the game. The French unit may continue its movement if it has the PM, and may oblige another retreat.

A cavalry unit or a Reconnaissance Party of the Phasing Player may, at the beginning of the Combat Phase, retire from a ZOC into a hex which is not in an EZOC or which contains a friendly unit (see 12.1)

9.3 Tactical Marching

With tactical marching the unit may only use the Movement Allowance on its counter. It may finish the turn within three hexes of an enemy unit.

9.4 Strategic Marching

A strategic march is only available to a regular unit. With strategic marching the unit may use double the Movement Allowance on its counter. It must start and remain at least three hexes away from all enemy units.

9.5 Forced Marching

A forced march is only possible for an infantry or HQ unit. With a forced march the unit may use treble the Movement Allowance on its counter. It must start and remain at least three hexes away from all enemy units.

Forced March Test for an HQ and all its subordinate units stacked with it the player throws 2d6 and must obtain a score equal to or less than the HQ's competence. In the case of failure the HQ and one of the units with it must lose a step (owning players choice). The other units do not have to take a Morale or Competence Test.

For units seeking to move without an HQ a separate Morale Test is made. In the case of failure the unit loses a step immediately.

9.6 Rail Movement

Rail movement is only available to regular French units. It occurs from railroad hex to railroad hex up to any number providing they are connected. Rail movement is not permitted into hexes with enemy units, or non-neutralised EZOCs, or through hexes with destroyed track.

The unit may make a tactical march either before or after rail movement or both (some before the rail movement the remainder after) but must never come within less than three hexes of an enemy unit, including embarkation.

The units of one corps only may use rail movement in any Movement Phase (the two units of the Tours Column count as one corps for this purpose).

The player is not obliged to reveal the units using rail movement if under a "?" marker.

10.0 Hidden Units

Decoy and "?" markers allow the two players to introduce an element of uncertainty as to the movement of their forces. In all cases the number of Decoys and "?" markers is as in the counter mix. Stacks under a "?" marker may not be looked at by the opposing player. (Solo players should ignore this rule).

10.1 Placement

At the start of his Movement Phase the phasing player may place all his available Decoy and "?" markers, but the markers already in play cannot be changed. This is done while the opponent looks away.

The "?" markers are placed on top of stacks to mask the units. One "?" may be placed per stack. The Decoy markers may be used to create false stacks or be stacked with real units. They must always have a "?" marker or be withdrawn from play.

10.2 Reconnaissance

Only reconnaissance can remove a "?" marker from a stack.

Close Reconnaissance

When a friendly unit enters an EZOC all the adjacent enemy units (unless across an unbridged river) to the friendly unit lose their "?" markers. If one of the units is a combat unit this will cause the friendly stack to remove its "?" marker. If a Decoy Marker is discovered it is removed and the friendly unit may continue its movement if it has further movement points.

Long-range Reconnaissance

At the end of its movement, a combat unit without an HQ may make one (only) reconnaissance at two to three hexes range. For this it must pass a Morale Test to examine the contents of the chosen hex. Only German cavalry and Reconnaissance Parties may reconnoitre out to three hexes, all other units may go out two hexes only. Modifiers:

+1 for a wood, broken, locality or town hex entered (including the target hex)
+1 a three hex reconnaissance

If the reconnaissance is successful the "?" marker is removed and any Decoy counters removed.

11.0 Bridges and Railways

11.1 Destruction of Railways

A railroad hex is destroyed where a supplied regular unit more than 3 hexes from the enemy spends half its movement allowance in the hex. A "Voie detruite" marker is placed in the hex. The unit that destroyed the railway may only undertake Tactical March in its Movement Phase. Only the German Player may destroy railways.

11.2 Destruction of Bridges

A bridge is destroyed where an infantry or HQ unit spends half its movement allowance (rounded up) in one of the two hexes adjacent to the bridge. The infantry must pass a Morale test and the HQ a Competence Test (the PMs are spent whether or not the attempt succeeds).

If the other end of the bridge is occupied by a regular enemy unit the player suffers a malus of +2 to the dice; this malus is only +1 if the unit is an Irregular War unit. The unit or HQ receives a bonus of -2 if trying to destroy the pontoon bridge.

If the tests are successful place a "Pont detruit" counter on the bridge. The unit attempting the destruction, whether it succeeds or not, may only make a Tactical March in that Movement Phase.

11.3 Repair of Railways

The players may repair the railways in the following conditions:

French Player: the hex must be in supply and three hexes (at least) from the nearest German unit. At the end of the Movement Phase the marker is removed.

German Player: a supplied infantry or HQ unit situated three or more hexes from an enemy unit must spend half its PMs (and may only use Tactical March in the rest of the Turn). The marker is removed immediately.

For each Player only one hex may be repaired a turn.

11.4 Repair of Bridges

A supplied infantry or HQ unit must spend half its PMs (rounded up) to repair a bridge in its hex. For the repair to be successful the infantry must pass a Morale test and the HQ a Competence Test. If the other end

of the bridge is in the ZOC of a regular enemy unit the player suffers a malus of +2 to the dice; this malus is only +1 if the unit is an Irregular War unit.

A unit which attempts a repair, whether or not successful, may only use Tactical March in its Movement Phase. It is not possible to repair a bridge where the other end is occupied by an enemy unit.

11.5 Pontoon Bridge

The German Player has a pontoon bridge that he may throw over the Loire. A supplied infantry or HQ unit must spend half its PMs (rounded up) to build the bridge. A unit which builds a pontoon may only use Tactical March in its Movement Phase. The two sides of the bridge must be free of the ZOCs and of French units before the pontoon bridge can be built. If the pontoon bridge is destroyed it cannot be rebuilt.

12.0 Combat

12.1 General Rule

A unit can only take part in combat once per Combat Phase.
The Combat Phase is comprised as follows:

Possible retreat of phasing player cavalry units from EZOCs (see 9.2)
Francs-tireurs Combat
Reconnaissance Party Combat
Regular Unit Combat: combat declarations, Marching To The Sound of The Guns, and

combat (in the same order for each combat).

In each case the Phasing Player chooses the order of combat. Each combat is completed before the next is started.

12.2 Irregular War Units

An Irregular War unit which is not stacked with a regular unit and which is in an EZOC (regular or irregular) must attack this unit in the Irregular War Combat Phase. An Irregular War unit which is stacked with a regular unit does not join it in combat (and may not take part in combat itself).

Whether a German or French Turn the Irregular War units of both sides must fight if the conditions are met. In each phase, the French attack first, followed by the German Reconnaissance Parties.

Resolution

The owning player throws 2d6, applies modifiers and consults the Irregular War Combat Table to discover the results. If the Irregular War unit is in the ZOC of several enemy units, the player must choose the unit and modifiers which are the least favourable to the Irregular War unit. An Irregular War unit may attack only once a Phase even against a stack.

When several Irregular War units are in a hex this has no effect on the combat and the player throws the 2d6 once, in the case of defeat all the units would be lost.

Effect of Irregular War Combat

If the Irregular War unit succeeds in combat it can inflict one of the following results. The opposing Irregular War unit which was attacked is removed from the game. Against a regular unit, the Irregular War must retreat into a hex free of EZOCs (with no negative result for the regular unit, but which cannot advance after combat) A unmodified 2 is a Critical Success (which affects National Morale) and the regular unit is obliged to retreat a hex (but the Irregular War unit does not follow-up)

If the Irregular War unit does not succeed in combat it is immediately withdrawn from the game. An opposing regular unit may then advance into the vacant hex.

An Irregular War unit withdrawn from the game may return in subsequent phases as provided for in the rules.

12.3 Marching to the Sound of The Guns

At the moment of the declaration of an attack by the phasing player, the non-phasing player may attempt to March to the Sound of The Guns with regular units to reinforce the attacked hex.

Principle

When the opponent announces an attack the other player must state whether or not he will be Marching to the Sound of The Guns. A March cannot be announced once the combat has begun (that is, after the dice have been thrown). A unit may attempt to March to the Sound of The Guns only once each Turn.

A March to the Sound of The Guns can be attempted with an independent unit or an HQ and all or part of its subordinated units stacked with the HQ. The player states which units will attempt to March to the Sound of The Guns and notes the hex containing a friendly unit which is to be attacked or an adjacent hex. The target hex must be within three hexes or the units. A unit may not March to the Sound of The Guns if it is in the ZOC of an enemy regular unit.

March Test

The player calculates the March Factor using the competence of the HQ for the stack, or an HQ by itself, or the morale of each unit in other cases. The Factor is the competence or morale less the movement costs to reach the target hex (rounding down). The Player throws 2d6 per stack or independent unit:

If the result is higher than the Factor it has failed, the unit or stack does not move.

If the result is equal to the Factor, the march succeeds partially (arriving late), use the combat values as if one step less than they are (with a minimum of 1)

If the result is lower than the Factor it has succeeded, the unit or stack moves and uses it full strength.

In all cases an unmodified 2 is a total success. With total or partial success the stack or units are placed in the target hex (they must respect Rules 3, 9.1 and 9.2 in moving). Marches to the Sound of The Guns are tested for one after the other.

12.4 Regular Units

The following rules apply only to regular units. A unit can only attack or be attacked once per phase.

Obligation to attack Combat is not obligatory for a friendly unit which finds itself in an EZOC. However, if a unit or stack engages in combat all adjacent units must be attacked in one combat and may not be attacked again that phase. This does not apply to enemy units across an unbridged river.

An attack may be made from one hex against several, or from several hexes against one, but combats between several hexes are both sides are forbidden. Units in the same stack may different hexes, but in each combat those attacking function as one attack. The Combat Value of

one unit cannot be divided between several attacks.

12.5 Calculating Strength

To resolve combat, each player totals the combat values of their regular units participating in the combat. In addition to its artillery value each HQ has a strength of one point. The ratio between the two totals is calculated. It is always rounded in favour of the defender to the odds columns used in the CRT. These strength of both sides always has a minimum value of one. An attack at less than 1:3 is resolved as 1:3, and an attack at greater than 4:1 at 4:1

12.6 Combat Modifiers

For each combat the two sides total their modifiers, the attacker total is added to the dice, and the defender deducted

Terrain

at least one unit of defending infantry is in a town: +2
at least one unit of defending infantry is in a locality, wood or difficult terrain hex: +1

These modifiers are not cumulative

all the attacking units are coming across a stream or bridge: -1 for the attacker
a unit of cavalry is in a town, locality, wood or difficult terrain hex, or which attacks across a stream or bridge; divided combat value by two (rounding down)

Troop Types

Cavalry facing infantry by itself: -2 for the cavalry
Cavalry facing infantry and cavalry by itself: -3 for the cavalry
an HQ facing infantry or cavalry : -2 for the HQ
an HQ facing infantry and cavalry : -3 for the HQ

Artillery Reserve

The Artillery Reserves, located with the HQs may intervene to support the friendly regular units with which they are stacked or adjacent

The phasing player cannot use all of the artillery points of an HQ unless the HQ is by itself or with a stack that contains at least one of its subordinate unit. A French HQ may always use a maximum of one point, while the Germans may always use 2 points if available. For each combat the number of artillery points used is recorded secretly. If at least one of the enemy defenders is in clear terrain each artillery point gives a modifier of +1; if no units are in clear terrain it takes two artillery points to generate a +1 bonus. An artillery point can only be used once a phase.

De Sonis

When the French Player wishes, General de Sonis may give a modifier of +1 (on defence or attack) to a combat where the 17 Corps HQ participates. After the combat the French Player throws 2d6: for a result greater than 6 the general is gravely wounded and may not use the bonus again in the game (there are no other penalties, the 17 Corps HQ continues to function).In the case of success the French Player may continue to use the bonus when he wishes.

Supply

An unsupplied unit has its Combat Value halved (rounding down). An unsupplied HQ unit has its artillery reduced by one point.

12.7 Combat Results

The attacker throws 2d6, applies modifiers to the dice and consults the CRT. The result is given on the odds column corresponding to the combat. The first line gives the result suffered by the attacker, the second that which applies to the defender:

"-" = No Result
"Pn" = Check the Level Of Losses ("Niveau des Pertes")
"Rn" = Retreat "n" hexagons.

Each player consults the Loss Table which gives the number of steps lost as a function of the number of steps engaged and the level of losses suffered. The player must lose at least this number of steps. The losses may be allocated as the owning player desires.

The loss of a step from an HQ with artillery reserve points counts as two steps.

An Irregular War unit stacked with a regular unit which must retreat is removed from the game. A regular unit retreating must follow these priorities

A hex free of any EZOCs
A hex in an EZOC cut containing at least one friendly regular unit
A hex in an EZOC cut containing at least one friendly Irregular War unit
A hex in an EZOC with no friendly unit (see retreat 12.8)

Units in the same stack may retreat in different directions. If a unit is unable to retreat the specified number of hexes (for example, because of impassable terrain or stacking limits) it loses a step for each hex that cannot be retreated.

The victor of a combat may advance to occupy the hex or hexes vacated with some or all of the units which participated in combat. To enter into a further, second, hex vacated the victor must make a Competence or Morale Test (of an HQ of unit respectively). In the case of failure, no further hexes are advanced. At the end of the retreat and advance after combat the limits of stacking must be observed. Units which retreat off the map, leave the game.

12.8 Tests following a Retreat

A unit tests against Morale or Competence:

if it retreated into a clear hex, free of friendly units but in an cavalry EZOC. If the test is failed a step is lost.
If it is in a ZOC of a friendly unit or is passed by a friendly unit either of which retreats. In the case of failure, it is eliminated if an Irregular War unit otherwise it must retreat one hex.

This retreat will not set in train other tests.

A unit can test once only for each combat.

A testing unit receives a -1 modifier if it occupies a town, locality, wood or difficult terrain hex. A unit which is attacked after retreating into another hex does not count for combat. It will retreat if the units with which it is stacked retreat.

13.0 National Morale

National Morale is considered only by the French Player. It can vary from plus to minus two. The value can affect the dice scores for reinforcements, francs-tireurs, and for combat.

In each National Morale Phase the French Player adjust the Marker for the events of his turn (see table on page 38) or the German

Turn. At the beginning of the game Chartres and Orleans are under German control.

The table covers the results of battles in other theatres of operations in France. For each battle on the turn indicated each player throws 1d6 in the Morale Phase of the French Turn. If the total of these is less than or equal to the given number a victory has been won and National Morale is adjusted. If this fails, morale is not affected.

Government of National Defence

Situated at Tours at the beginning of the game, the Government of National Defence moves only by railway, and only to leave the map (historically to go to Bordeaux). The French Player decides which French Movement Phase to move the Government of National Defence, but this affects French Morale. This counts as the movement of a French corps and cannot be made through German ZOCs.

Capture If a regular supplied German unit enters the hex of the Government of National Defence, the counter is removed from play and National Morale is affected (see Table). No other kind of German unit may enter the hex occupied by the Government of National Defence. In the case of combat the Government of National Defence retreats with the units with which it is stacked or is eliminated (in which case National Morale will be affected).

The counter does not exert a ZOC and does not affect movement or stacking in its hex.

14.0 Initial Placement

14.1 German Deployment

The German Player deploys first, The First Bavarian Corps, 22nd Infantry Division, and the 2nd, 4th and 6th Cavalry Divisions, the Reconnaissance Parties, the decoys and "?" markers are placed to the east of Column 20 (inclusive) and to the north of line 10 (inclusive) and within the following constraints:

At least one infantry and one other regular unit in Chartres;
At least one unit of cavalry to the north of line 02 inclusive.

14.2 French Deployment

The 15th and 16th Corps, the decoys and "?" markers may deploy freely to the west of Column 18 (inclusive) and to the south of line 12 (inclusive). The number of francs-tireurs is determined normally in the Irregular War Phase, in accordance with Rule 7, and they are placed in the Movement Phase within the preceding constraints.

The 17th Corps is deployed entirely in Tours, Le Mans or Salbris, it can only march tactically on its first turn

The French Player decides the concentration point of the 21st Corps: the camp of Conlie or of Salbris. All the units of this corps will appear here, including the division Rousseau which is placed here at the beginning of the game.

The Government of National Defence is placed at Tours.

15.0 Victory Conditions

At the end of the game victory is determined as follows:

Strategic French Victory: hold Chartres and Orleans, with at least five supplied infantry units to the east of column 27 (inclusive) and north of the line 05 (inclusive).
Tactical French Victory: hold Chartres and Orleans.

Tactical German Victory: hold Chartres and Orleans.
Strategic German Victory: hold Chartres, Orleans, Le Mans and Tours (the historical result). A Town is controlled by the side which was the last to have a supplied regular unit which passed through (or was stacked) in the hex.

Reinforcements and Withdrawals

Turn One 17 Infantry Division, 17 cavalry brigade, any hex north of the Seine

Turn Two Feillet-Pilastrie (18 Corps) on the eastern edge south of the Loire, marching tactically or by rail on Turn 4 from the south edgeMecklenburg in any hex north of the Seine. Frederick-Charles, III, IX and X Corps, 1 Cavalry Division, on the east edge to the north of line 09 (inclusive) (at least one corps in tactical march and one corps by forced march).

Turn Three Remainder of 18 and 20 Corps on the east edge to the south of the Loire or by rail on Turn 4 from the south edge. Jaures and Colin (21 Corps) at the chosen camp (see 14.2).

Turn Four de Villeneuve and Guillon (21 Corps) at the chosen camp

Turn Five Gougeard (21 Corps) at the chosen camp. The Tours Column (two units) at Tours, 5 Cavalry Division at the northern edge between 1901 and 2601 inclusive, in tactical march.

Turns 7 and Nine Dice-based withdrawals

Turn 10 19 Corps arrives on the West edge in Tactical March or by rail on Turn 11 from the West edgeWithdrawal of a CorpsTurn 1125 Corps at Salbris or Vierzon

Irregular War
Francs-Tireurs against
Infantry or Cavalry 6
HQs or recos 7

Modifiers to 2d6
-1 if the francs-tireurs is in a wood, difficult terrain or a town
+1 if the francs-tireurs is in open terrain adjacent to cavalry or a reco
+1 if more than one regular unit

Recos against
Cavalry 6
Infantry or HQs 7

Modifiers to 2d6
+1 if the francs-tireurs is in a wood, difficult terrain or a town

A score of 2 unmodified is a critical success (see 12.2)

Failure: Irregular War Unit removed immediately, an enemy regular unit may enter the vacant hex.

Success: Enemy Irregular war unit removed; if an enemy regular unit is present retreat the Irregular War unit.

National Morale
Modifiers
-2: The Delegation is captured
-1: The Delegation leaves Tours
+1: Victory (at least one unit of infantry retreats or is destroyed)
-1: Defeat (at least one unit of infantry retreats or is destroyed)
+/-1: the capture of a town
+1: a Critical Success by the francs-tireurs

+1: Mecklenburg or Frederick-Charles eliminated
+1: victory in another theatre of operations:

Turn 3: Armee du Nord - Villers-Bretonneaux (27 November 1870)	5
Turn 4: Siege of Paris - Champigny (1 December 1870)	4
Turn 7: Siege of Paris - Le Bourget (21 December 1870)	6
Armee du Nord - Pont-Noyelles (23 December 1870)	6
Turn 9: Armee du Nord - Bapaume (3 January 1871)	6
Turn 10: Armee de L'Est - Hericourt (15-17 January 1871)	5
Turn 11: Armee du Nord - Saint-Quentin (19 January 1871)	6
Siege of Paris - Montretour-Buzenval (19 January 1871)	3